POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMEMAGAZINE VAN DE BENELUX

DSi SPECIAL
PU REDACTIE SPEELT EN OORDEELT

MARIO & LUIGI RPG 3
DAT ZIT WEL SNOR DEZE ZOMER

RESISTANCE RETRIBUTION
HALLELUJAH! EEN TOPGAME OP DE PSP

RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA
VIN TURBO! DIESEL



MAFIA II

WWW.PU.NL
MEI.2009
€ 3,85



HUB UITGEVERS

PLUS: NINJA BLADE: SUBLIEM JATWERK • THE GODFATHER II: MAFFI-JA! • ONECHANBARA: BIJNA NAAKT, VOLKOMEN KUT • HET WESTEN OP Z'N WILDST IN CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD • WHO YOU GONNA CALL? GHOSTBUSTERS! • INFAMOUS GEEFT DE PS3 EEN ENERGYBOOST • DEMIGOD: GEEN HALF WERK • SCHEUREN EN SCHIETEN DOOR BARCELONA MET WHEELMAN • DE NIEUWSTE GAMES VAN DICE, EA & CODEMASTERS • PATAPON 2: NOG BETER DAN HET ORIGINEEL • LET'S TAP • WORLD IN CONFLICT COMPLETE EDITION • RUNES OF MAGIC • POKÉMON PLATINUM • EN VEEL MEER...

Wie	**Brian Punt, 26 jaar**
Functie	**Marinier**
Opleiding	**MTS**
Waar	**Afghanistan**
Profiel	**Doener**





Wie is Brian?

Tijdens zijn werk/leertraject van de mts werkte Brian vier dagen per week in de autohandel. Elke dag was hetzelfde en het werd hem al snel te saai. Vrienden van hem zaten al bij het Korps Mariniers, de stap was dus zo gezet. Dat is nu vier jaar geleden.



"In dreigende situaties is het belangrijk dat je op elkaar kunt rekenen."

Waarom het Korps Mariniers?

"In mijn werk bij het autobedrijf kon ik absoluut mijn energie niet kwijt. Ik sportte altijd al veel en heb gewoon afwisseling nodig en een doel. Ik had al vrienden die bij het Korps zaten, die vonden het te gek, dus ik vroeg een brochure aan, ging naar een open dag en had direct het gevoel: dit is het."

En bleek dat ook zo te zijn?

"Ja, ik voelde me meteen thuis. De opleiding was zwaar maar het was ook een sterke bindende factor. Aan de ene kant moet je stevig in je schoenen staan, fysiek en mentaal. Aan de andere kant staat het kameraadschap, dat is er vanaf het begin. Als je samen dagelijks zware en soms schijnbaar onmogelijke prestaties moet leveren, ontstaat er een hele hechte groep. Ook omdat je allemaal hetzelfde doel voor ogen hebt. Ik heb goede vrienden aan de opleiding overgehouden."

Waar kwam je na de opleiding terecht?

"Ik werd bij de mortiercompagnie geplaatst en ging voor oefeningen en trainingen naar onder andere Wales, Schotland en Engeland. En ik heb een jaar bij de infanterie op Curaçao gezeten."

What was next?

"Ik was net terug op de basis in Doorn toen ik hoorde dat ze nog mariniers nodig hadden voor de missie in Afghanistan. Dat was natuurlijk het echte werk, hier deed ik het voor. Er waren ontzettend veel aanmeldingen, maar ik werd toch geselecteerd. "



Bij welk deel van de missie in Afghanistan ben jij betrokken?

"We zijn hier met 26 man gekomen met als doel om het Afghaanse leger op te leiden. De Afghaanse mannen hier worden maar twee weken opgeleid voordat ze het veld in moeten. Dat is natuurlijk levensgevaarlijk. We merken dat vooral aan hun gebrek aan teamspirit. Terwijl het zeker in bedreigende situaties ontzettend belangrijk is dat je goed samenwerkt."

En wat doe je als je niet aan het werk bent?

"We zitten hier met zes mariniers en vijftig Afghanen op een basis in de Baluchi-vallei waar het 's nachts rustig 20 graden onder nul kan worden. Er staan grote zeecontainers die zijn omgebouwd tot slaapvertrekken. In een van de containers hebben we een soort ontspanningsruimte ingericht door een paar bankjes en tafeltjes in elkaar te timmeren. Daar zitten dan we 's avonds te praten of een filmpje te kijken op de laptop die een van ons heeft meegenomen. En we eten daar ook."

Hoe gevaarlijk is de situatie?

"Het is een vrij dichtbevolkt gebied waar veel Talibanstrijders zich schuil houden. We gaan ongeveer vier keer per week op patrouille of verkenning. Dan praten we ook met de lokale bewoners. In de eerste plaats om hun vertrouwen te winnen, op de tweede plaats om informatie los te krijgen. Tegelijkertijd lopen we met metaaldetectoren door hun huisjes om te kijken of er wapens onder de grond zitten. We zijn een paar keer in vuurgevecht geraakt met de Taliban. Je vraagt je tijdens je opleiding vaak af wat je doet als je echt in zo'n situatie terecht komt. Maar alles waarvoor je geoefend hebt, doe je op zo'n moment op de automatische piloot."

Wat vind je het meest bijzonder aan het Korps Mariniers?

"Toch wel de sfeer. Ik had niet gedacht dat het zo hecht zo zijn. Het is natuurlijk wel logisch. Iedereen is verantwoordelijk voor elkaars veiligheid. Je bent volledig op elkaar aangewezen. Je collega's zijn ook de enige die begrijpen hoe zwaar het soms is. Niet dat we dan een potje samen gaan zitten janken, maar we praten er wel over."

Hoe zie je je toekomst bij de marine?

"Ik heb het ontzettend naar mijn zin en wil hier graag nog een tijd blijven. De eenheid in ons team is zo sterk en met die basis bied je hulp aan een land en zijn inwoners. En je krijgt de actie waarvoor je opgeleid bent. Natuurlijk is het soms best afzien, maar ook als ik gevraagd word om weer op uitzending te gaan, dan zeg ik meteen ja." ■

Wat is het Korps Mariniers?

Het Korps Mariniers is een onderdeel van de marine. Een goed getrainde eenheid die opereert op de grens van land en water. En die waar ook ter wereld beschikbaar is. 'Qua patet orbis': zo wijd de wereld strekt. Mariniers kunnen binnen 48 uur overal worden ingezet. Verder is het Korps Mariniers medeverantwoordelijk voor de defensie van de Nederlandse Antillen en Aruba.

Wat kan je doen je bij het Korps Mariniers?

Met een (v)mbo opleiding word je opgeleid tot marinier eerste klasse. Je kan je ook specialiseren tot bijvoorbeeld anti-tank-specialist of ski- of sportinstructeur. En met een basisopleiding kan je je kwalificeren voor de Special Forces binnen het Korps. Om vervolgens bijvoorbeeld kikvorsman of parachutist te worden.

Wat is het DNA van een marinier?

Mariniers zijn mannen die van sport, actie en avontuur houden. Je fysieke en mentale gesteldheid zijn van groot belang. Ook moet je je goed in kunnen leven, samen kunnen werken en snel kunnen schakelen. Als je kiest voor een functie bij het Korps, dan kies je ervoor om tot het uiterste te gaan. Maar ook voor kameraadschap en vrienden maken voor het leven. Het Korps biedt je een ruig en uitdagend werkterrein: van ijskoude gebieden rond de poolcirkel tot de verstikkende jungle van Martinique. Dat moet je wel aankunnen.

Wil je meer weten?
www.werkenbijhetkorpsmariniers.nl

GITAAR HELD GEZOCHT!

Het is eigenlijk een wonder dat deze PU nu voor je ligt! Blijkbaar is er ergens in de avonduurtjes of het weekend hard doorgewerkt, want overdag was het Guitar Hero Metallica wat hier de klok sloeg. Tenminste, voor een aantal redactieleden dan, maar die maakten dan ook gelijk zoveel herrie dat de rest nauwelijks meer kon werken. Tja, als je als gamejournalist opeens een optreden voor 150.000 man moet gaan geven dan ga je natuurlijk wel even oefenen…

Denk jij nou 'dat kan ik ook wel, dat is een stukje cake, een eitje', check dan snel pagina 75 en lees hoe ook jij op 5 mei op het hoofdpodium van Bevrijdingspop terecht kan komen. Maak je gelijk kans op een aantal dikke prijzen, waaronder kaartjes voor een concert van Metallica!

En kom je onverhoopt niet langs de ballotagecommissie, dan heb je in ieder geval de kans gehad om de game ruim voor release op onze stand te spelen. Wij zijn er in ieder geval de hele dag, daar op Bevrijdingspop in Haarlem, want los van gitaar spelen, zijn wij ook erg goed in bier drinken op een grasveld met lekkere muziek op de achtergrond.

Meer info vind je uiteraard op onze website!



Niels

P.S. O ja, en wil je Guitar Hero Metallica hebben, check dan gelijk ook pagina 68 en pak je winst.



IEMAND MOET HET DOEN



Toegegeven, Jan kijkt wel wat schaapachtig, maar wat zou jij doen als je George Clooney mocht interviewen?! Inderdaad, dan ben je best wel even geïmponeerd.

Toen we Jan vroegen of we nog iets van het interview konden gebruiken voor de PU, gaf hij aan dat de beroemde Hollywood ster helaas nogal zwijgzaam was. Gelukkig hebben we de foto nog….

DE REDACTIE

Naar aanleiding van de (p)reviews van Mafia II en The Godfather II vroegen we ons af hoe het eigenlijk gesteld is met de criminele carrières van onze redactieleden. Hebben zij in hun jonge jaren wel eens iets uit de plaatselijke supermarkt gegapt, geld uit de portemonnee van hun ouders gestolen of een lustmoord gepleegd? Biecht maar op heren…

JURJEN



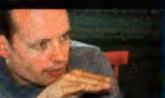
Wat er tijdens de puberteit nou precies met me aan de hand was weet ik niet, maar ik schaam me diep als in denk aan de dingen die ik gedurende mijn tienerjaren heb uitgevreten. Het lijkt me niet wijs deze wandaden verder te specificeren, aangezien nog niet alle betrokkenen zijn uitgeroeid.

JEROEN



Ik heb me als puber enorm misdragen. Het is een regelrecht wonder dat mijn ouders zoveel geduld met mij hebben gehad. Maar het ging pas echt mis op de MAVO. Tijdens een tussenuur zijn we naar de Albert Heijn gefietst en hebben we snoepzakken gekocht. Die vulden we en wogen we voor het prijskaartje… en daarna schepten we er nog extra bij! Man, ik word nog wel eens zwetend wakker als ik er aan terugdenk.

J.J.



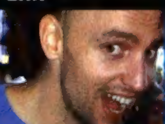
Ik ben ooit op een zaterdagnacht opgepakt toen we ladderzat met een kruiwagen en een V&D vlag door het centrum van Haarlem zwalkten. Leg dat maar eens uit aan de politie. Terwijl we zowel die kruiwagen als die vlag echt op straat gevonden hadden... Toch?

WOUTER



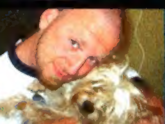
Ach, kleine dingetjes. Schuurtjes in de fik zetten, grindtegels van flats af smijten, spiegeltjes van auto's schoppen, openbare seks, chaos verspreiden met universele afstandsbedieningen, fietsen jatten, drugs dealen, vechtpartijen, matpartijen (ja, dat is iets anders), etalageruiten inschoppen, shoplifting, rollators stelen… Maar hé, in Veendam horen dat soort dingen bij de opvoeding.

JAN



Afgezien van het feit dat belasting ontduiken mijns inziens een verworven burgerrecht is, heb ik tijdens mijn VWO examenjaar een oud proefdocument voor scheikunde uit de kast van de amanuensis gejat en nagenoeg volledig overgeschreven. Ik moet deze zonde voor de rest van mijn leven als een molensteen om mijn nek meedragen. Dat is mijn terechte straf.

STEVEN



Telt snoepjes stelen uit de supermarkt in mijn kindertijd ook? Verder heb ik het namelijk nooit zo bont gemaakt. Tenminste, ik weet dat veel bewakers niet zo blij waren als ik met wat vrienden op hun terrein ging skateboarden, maar dat was functioneel vernielen. En ik heb veel rotzooi gebruikt door de jaren heen, naast de gedoogde artikelen. Maar daar heb ik alleen m'n lichaam mee. Misschien krijg ik die rekening ooit nog…

ED



In mijn jeugd viel er met de politie nog niet te spotten. Als je rotzooi had uitgehaald, kwam de buurtagent even met je ouders praten en werd ik daarna met een flinke schop onder m'n kont naar m'n slaapkamer gestuurd (mijn vader speelde betaald voetbal, auw). Ik kan me wel herinneren dat we een keer een dooie rat in de uitlaat van een auto hebben gepropt, waarna de auto niet meer wilde starten en de uitlaat uiteindelijk explodeerde. Kwajongenswerk, dus.

MAARTEN



Ik heb het record spijbelen aller tijden verbroken in VWO 4. Maarreh, eigenlijk weet ik niet of het handig is om dat soort shit allemaal op papier te zetten. Want volgens mij denken sommige mensen, waaronder mijn ouders, nog steeds dat ik toen echt de ziekte van Pfeiffer had…

ED'S HAAR GROEIMIDDEL

Iedereen vond het een belachelijk ding, die 'Don King pruik' die bij het gelijknamige Wii spelletje zat dat we van 2K kregen opgestuurd. Alleen Ed vond 'm helemaal te gek.

Oké, hij zag natuurlijk ook wel dat het ding 'm voor geen meter stond maar, zo gaf onze eindbaas aan: "ik zit hier met m'n bureau precies op de tocht, en sinds ik die pruik op heb, blijft m'n kale koppie lekker warm. En nog een voordeel: ik ben nu niet meer de kleinste van de redactie!"



JURJEN TAPT UIT EEN ANDER VAATJE

Is Jurjen braille aan het leren? Of volgt hij de cursus 'vind de G-spot voor dummies'? Nee, onze favoriete Assenaar is hier bezig met Let's Tap, een Wii spelletje waarbij je moet tikken op de speldoos om je "spelfiguren" te besturen.
Het toffe is dat je voor die nieuwe besturingsvorm geen nieuwe controller of iets dergelijks in huis hoeft te halen. En dat dit heel wat leuke gameplay op kan leveren, lees je in deze PU. Al gaf Jurjen gelijk aan dat ie zelfs voor Let's Tap z'n eigen huistap niet inruilt.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

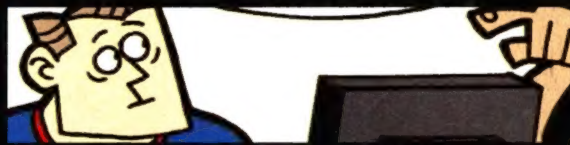
Meestal kunnen we bij het maken van onze cover kiezen uit meerdere beelden van dezelfde game, zo ook deze maand bij Mafia II. Een van de artworkjes die het uiteindelijk niet haalde, was die van twee gewapende maffioso in hun auto (rechts). Toen ik dat plaatje zag, kreeg ik ineens een flashback: "volgens mij hebben we zo'n plaatje met een boef die in z'n achteruitkijkspiegel kijkt al eens op de cover gehad", dacht ik hardop. En ja hoor, zoals altijd liet mijn fantastische geheugen me ook nu niet in de steek (alleen m'n trouwdag en de verjaardag van m'n vrouw vergeet ik altijd).
Het bleek om 't één na laatste nummer uit de vorige eeuw te gaan met GTA 2 op de cover. Een heel ander tijdperk inderdaad, met games voor de N64, Dreamcast en Game Boy en een eerste blik op de PlayStation 2. Alleen die boeven, die zijn dus van alle tijden...
ED



MAARTEN GENIET WEER EENS VAN ZICHZELF

Elke maandagochtend moeten we er aan geloven; dan krijgen we steevast van Maarten te horen hoe fantastisch hij het weekend daarvoor weer gevoetbald heeft. De ene actie is nog fraaier geweest dan de andere en gescoorde doelpunten worden minutieus door hem met de redactievoetbal nagespeeld. Wij nemen dat altijd met een schep zout, want als Maarten echt zo geweldig kon voetballen, had ie niet in Sparta Nijkerk Zaterdag 7 gespeeld...
Vorige maand mocht onze blonde graspol echter op een heel ander niveau een balletje trappen, want geloof het of niet, zijn directe tegenstander was niemand minder dan Feyenoorder Andwelé Slory. Vermoedelijk is Maarten een keer of dertig gedold, maar hij slaagde er ook één keer in, een bal aan Slory te ontfutselen.
Jullie zullen begrijpen dat Maarten compleet uit zijn dak ging toen hij hoorde dat er juist van die actie beelden geschoten waren. Helaas betekende dat ook, dat Maarten ons vanaf dat moment drie keer per dag smeekte om die actie (die hij inmiddels vijftien keer achter elkaar gemonteerd had) op zijn PC te komen bekijken. We werden er zo compleet gestoord van dat we onlangs zijn overgegaan tot drastische maatregelen.
Grappig dat Maarten nog steeds niet door heeft hoe in godsnaam z'n complete harde schijf gewist kan zijn...





★ Brief ★
VAN DE MAAND

WOUTER Z'N SCHOONZUS

Hey PU gasten!!!
Ik moet jullie wat leips vertellen. Ik woon in Wolvega (klote gat) en moet in Leeuwarden naar school en nou had ik laatst Engelse les waarbij ik een tekst over geweld in games (altijd datzelfde gezeur) moest behandelen en uitleggen en daarbij waren foto's van GTAIV geplaatst, dus ik denk: Hey ik neem mijn PS3 gewoon mee en laat die game zien!
Na de les ruimde ik de boel op en raakte ik met m'n lerares aan de praat over gamen, en toen vroeg ze plotseling: ken je het blad Power Unlimited? Ik zeg hard ja! En ik haal een exemplaar uit m'n tas (heb ik altijd bij me voor in de trein).
Zegt ze: Oh, het broertje van mijn man werkt daar. Dus ik helemaal verbaasd vragen wie het was, zegt ze: Wouter! WTF!!! Ik heb al vier jaar lang les van de schoonzus van Wouter!? FUCKING COOL!!!
Nou, ik helemaal trots thuis vertellen aan al mijn vrienden (ook gamers, dus die vonden het vet).
Twee weken later help ik mee op de opendag van mijn school, zit ik even in de lerarenkamer cola te drinken, komt mijn lerares binnen met haar zoontje en haar ouders. Ik heb wat lol met dat mannetje en even later zegt een andere leraar: Hij lijkt wel op z'n moeder hè. Ik zeg: Hij lijkt meer op z'n oom! en ik geef een knipoog aan de lerares.
Zij lacht en zegt: trouwens dit zijn de ouders van Wouter, en wijst naar de twee mensen die met haar mee naar binnen zijn gekomen. Ik mij voorstellen en heb uiteindelijk een halfuur met z'n ouders zitten praten.
Dus nu heb ik uiteindelijk van de schoonzus les gehad, met het neefje geklierd en met de ouders gesproken. Nou alleen Wouter zelf nog! :P
Ga door met jullie meesterlijke blad, dan blijf ik hem lekker lezen.
Geert Kullberg | Wolvega

Heeft Wouter een vader en een moeder? En wij maar denken dat ie uit een boerenkool was gekropen (ook vanwege z'n lichaamsgeur). Het lijkt ons sowieso een beetje een onwaarschijnlijk verhaal. Helemaal dat jij tegen z'n schoonzus zou hebben gezegd dat haar kindje op Wouter leek; dat had geen enkele moeder geaccepteerd!

GUITAR HERO VS ROCK BAND





Beste Powers en Unlimiteds,
Ik ben echt verschrikkelijk kwaad. Ik ben echt woest. En weten jullie waarom? Jullie zijn fucking anti Guitar Hero! Jullie zeiken dit geschenk uit de hemel totaal af. Dit is zo onterecht want jullie weten gewoon dat Rockband (rechts) drie keer kutter is. De tracklist van de Rockband delen zijn gejat van de Guitar Hero delen. Bijna alle liedjes in Rockband zijn hetzelfde als in GHWT. En dat van AC/DC en The Beatles is ook gejat van Guitar Hero want die waren al veel eerder met Aerosmith. En dan nog iets. Ik speel Guitar Hero op de Wii en ik speelde Rockband 2 bij een vriend van mij en ik vond het uberlelijk. Wat een kakspel. Dat wilde ik even kwijt.
Joe d'Hont | Oosterhout

Je weet dat de bedenkers van Guitar Hero dezelfde mensen zijn als die Rock Band maken? En heb je ook gelezen waarom wij Rock Band iets toffer vinden? Door die bass groove en solo? Misschien moet je je eens wat meer verdiepen in die ritmegames, maar ja, da's voor een Hond misschien wat veel gevraagd.

FALLOUT RUILEN



Hallo PU Crew,
Laatst overkwam mijn jongere broer iets dat wellicht iedereen interessant vindt die zijn portie games bij de Mediamarkt koopt.
Hij kocht een Xbox 360-game voor de volle mep en besloot de volgende dag dat het toch niet zijn cup of tea was. De game scoorde over het algemeen erg goed en wist in jullie blad zelfs een Gold Award te veroveren. Vandaar dat ik te beschaamd ben om de titel te noemen en er daarom voor kies om slechts zeer vage hints te geven: de game speelt zich af in de toekomst, er is veel nucleaire straling en de game mixt FPS-elementen met RPG-elementen. Ik hoop dat ik zo vaag genoeg ben gebleven.
Afijn, om een lang verhaal kort te maken, broertje ging naar de Mediamarkt waar een glimlachende minimumloon Toon hem vertelde dat games alleen omgeruild kunnen worden als ze nog in het originele plastic zitten. Ja, je hoort me goed: Mediamarkt haalt het fabrieksplastic niet van de games af.
Saillant detail: om de game te spelen en überhaupt bij het schijfje te komen, moet je wel die rommel er vanaf peuteren. Ik bedoel, hoe kun je anders checken of een game leuk is om te spelen? En geef me geen rommel zoals 'meer reviews lezen'. Iedereen heeft weleens een game teruggebracht die een teleurstelling bleek te zijn. Dat is ons goed recht, want we hebben het over luxegoederen van 50+ euro.
Mijn broertje had nog een laatste troef in zijn mouw: tijdens zijn speelsessie liep de game meerdere malen vast. Een goede reden om iedere game terug te brengen naar zijn schepper (of in ieder geval verkoper). Opnieuw die klantenregels die doen denken aan Nederland tijdens de Duitse bezetting. Hij kreeg te horen dat hij het spel pas mocht omruilen wanneer hij naar de Mediamarkt kwam mét zijn Xbox 360, waarna de medewerkers zelf zouden kijken of de game vastliep op het apparaat.
Mijn broertje slikte alles en liep met Fall... uh... zijn niet omgeruilde game terug naar huis. Daar zit hij zijn game nu nog te spelen, te verbitterd om het met verlies op Marktplaats te zetten. Serieus, hij gebruikt het schijfje nog liever als kleiduif.
Ik roep niet op tot een volledige boycot van Mediamarkt. Wees alleen voorzichtig wanneer je zomaar op zoek bent naar een spel om te spelen, en niet zeker weet of er iets aan is.
Peter Koelewijn | Internet

Wij vermoeden dat het een principekwestie was van de Mediamarkt. Fallout 3 ruil je gewoon niet! Je bent toch niet gek ☺

STREET FIGHTER MAAKT GELUKKIG

Eindelijk schrijf ik weer een keer naar de PU. Mijn laatste brief aan de PU was ergens in 1997 als ik het me goed herinner. Ik weet nog dat het een klachtbrief was omdat Kees (ex-redacteur) Street Fighter al een hele tijd zat af te kraken. Daar kon ik niet tegen en daarom ging ik maar klagen, haha.
Ik weet nog goed dat Kees Street Fighter Zero 2 een 5+ gaf omdat het spel volgens hem saai en oude koek was, terwijl hij Tekken en Mortal Kombat altijd 10'en gaf om dezelfde redenen. Vanaf toen heb ik geen PU meer aangeraakt totdat er gepraat werd over deel 4.
Maar goed, na twaalf jaar heb ik geen zin meer om een klachtbrief te schrijven en dat is ook helemaal niet meer nodig. Ik ben blij dat Steven zoveel aandacht heeft besteed aan Street Fighter IV en eindelijk hoor ik geen verhalen meer over hoe saai en achterhaald Street Fighter is!
Deel IV is nog niet eens een maand uit en er zijn al twee grote toernooien georganiseerd waarbij men dikke prijzen kon winnen! Dit is iets waar ik jaren terug nooit van zou hebben durven dromen.
Street Fighter maakt mij weer helemaal gelukkig.
Longy | Internet

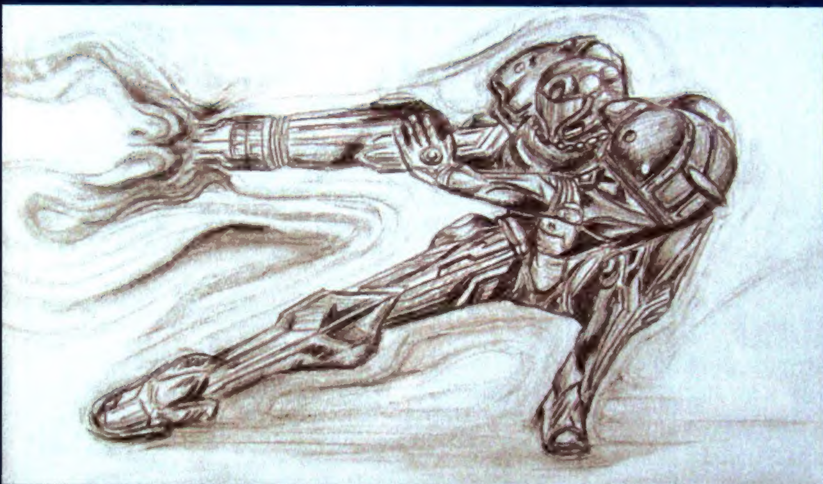


De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

YO!ART

Beste PU helden!
Hier een tekening voor de YO!ART rubriek van mij.
Eindelijk weer eens een Nintendo held!!! Dat werd tijd na al dat gediscussieer en gespeculeer over Nintendo... kiddie... niet meer de echte Nintendo... bla bla.
Ik ben blij dat deze rubriek weer terug is!!!
Groeten van Johannes Kronenberg

Leuk, maar we hebben wel eens een betere Yoshi gezien.



JURJEN BEDANKT!

Beste PU-crew,
Ik vond dat het tijd was voor de spreekwoordelijke veer-in-de-reet voor de PU. En dit keer voor één persoon in het bijzonder, mijn held Jurjen.
Ik zal in dit mini-betoog uitleggen waarom ik pleit voor een salarisverhoging voor Jurjen. De kwaliteit van Jurjen's stukjes overstijgt de rest wat mij betreft met gemak, hoewel ik ook respect heb voor Jan en JJ. Maar even terug naar Jurjen: het is me opgevallen dat ik qua games ook altijd op één lijn zit met Jurjen. Als Jurjen zegt dat iets vet is, dan vind ik het ook vet. Als Jurjen van tevoren al opmerkt in previews dat de game nog niet helemaal goed in elkaar zit en de ontwikkelaar nog maar een maandje heeft, dan blijkt het later inderdaad een kutgame te zijn. En, nog veel belangrijker, als Jurjen iets belangrijks te melden heeft dan doet ie dat ook en als ie dat niet heeft, houdt ie gewoon zijn smoel.
Hierbij refereer ik aan de geniale blogs op pu.nl (oh ja, daar verdienen jullie ook nog een veer voor! Véél beter dan eerst!) over onder andere games die voor geen meter verkopen terwijl het wel zou moeten en mijn persoonlijke favoriet: Jurjen over reviewgemiddelendensites. Hij verwoordt het gewoon perfect: soms is het handig, maar vaker geeft het een vertekenend beeld. Ik vertrouw veel liever op de review van één blad waarvan ik geleerd heb het te vertrouwen. Bovendien worden op de gemiddeldensites ook reviews gebruikt van de grootste kutsites ever, zoals IGN. Fuck die sites. IGN claimt zoveel verstand van games te hebben maar eigenlijk lullen ze maar een eind, met oetlullen als redacteuren. Daarom laat ik IGN lekker onzin lullen met hun "MadWorld Month" waarin ze om de drie dagen nutteloze informatie posten ("Je kan ook messen gebruiken!" "Je kan ook in co-op spelen!" en deze info dan over een gehele pagina uitgesmeerd, flikker toch op).
In plaats daarvan wacht ik lekker op de review van Jurjen. Die weet tenminste waar ie het over heeft.



Oftewel, Jurjen bedankt!
Rik van Eekelen | Internet

Salarisverhoging? Je dacht toch niet dat die snotneuzen betaald kregen voor die stukkies?



Ja alles, alles kan een mens gelukkig maken
een zingende merel, een koel flesje bier
Ja alles, alles kan een mens gelukkig maken
de zon die doorbreekt... en Street Fighter IV!

KORTE VRAAGJES

Beste PU mensjes,
Ff snel 3 korte vraagjes.
❶ Ik heb op internet gelezen dat One Piece Ultimate Cruise 1 en 2 eindelijk in Europa uitkomen (voor de Wii). Kunnen jullie dit bevestigen?
❷ Zo ja, weten jullie of de originele Japanse audio erin blijft?
❸ Gaan jullie hem dan ook reviewen?
Groetjes Xander

❶ We kunnen het niet alleen, we doen het ook!
❷ Vanwege de capaciteit van de Wii schijfjes denken we van niet.
❸ Dikke kans van wel.

Hey PU Tjappies,
Ik vind jullie helemaal geweldig en heb een paar vraagjes.
❶ Wat is een goede shooter voor de Xbox 360?
❷ En een goede RPG voor de Xbox 360?
❸ Kunnen jullie voor altijd door blijven gaan met dit geweldige blad?
Groeten Sem Oerlemans

❶ Gears of War 2.
❷ Lost Odyssey.
❸ We kunnen het niet alleen, we doen het ook!
Doe je de groetjes aan oom Reinout?

Hey,
Ik heb een aantal vraagjes.
Eerst wil ik nog ff zeggen dat jullie blad echt cool is. Ga zo door!
❶ Komt Hakuna Matata / Afrika ook nog naar een andere console?
❷ Ik mag van mijn moeder The House of the Dead : Overkill niet kopen (begrijp ik best, ik ben 12). Hoe zouden jullie haar overhalen?
❸ Welk spel voor de Wii raden jullie mij aan?
❹ Als je een game wilt downloaden, kun je dat dan op een cd'tje zetten, of moet je dat anders doen?
Alvast bedankt voor jullie aandacht!
Gr. Anouck

❶ Nee, Hakuna Matata / Afrika zal alleen op de PS3 te spelen zijn.
❷ House of the Dead Overkill is goed voor je hand oog coördinatie. En daar hebben meisjes op latere leeftijd veel plezier van.
❸ Tja, Madworld zal er ook wel niet inzitten. Misschien dat Animal Crossing iets is?
❹ Je bedoelt toch niet illegaal???? Wii Ware spelletjes komen op de harde schijf van de Wii te staan.

Hoi beste redactie leden,
Ik heb een paar vraagjes.
❶ Wil Jan vertellen wat zijn Battlefield 2 Nickname is?
❷ Spelen andere mensen op de redactie ook een Battlefield?
❸ Is er een releasedate bekend van BF 1943?
Alvast bedankt voor het (in ieder geval) lezen van deze mail.
Floris

❶ Zoek eens op Jan Lul of anders Jan Metdekorteachternaam.
❷ Op dit moment spelen we vooral Killzone 2 en Street Fighter IV.
❸ Alle info over Battlefield 1934 lees je op pagina 24 en 25.



RARE PLAATJES

HAA PU GASTEN!
IK HEB EEN RAAR PLAATJE UIT EMPIRE: TOTAL WAR.
DIE GAST WOU SNEL Z'N WEG NAAR AUSTRALIË GRAVEN OM AAN MIJN LEGERS TE ONTSNAPPEN, MAAR IK HEB 'M TOCH TE PAKKEN GEKREGEN HOOR :-)
JESSE



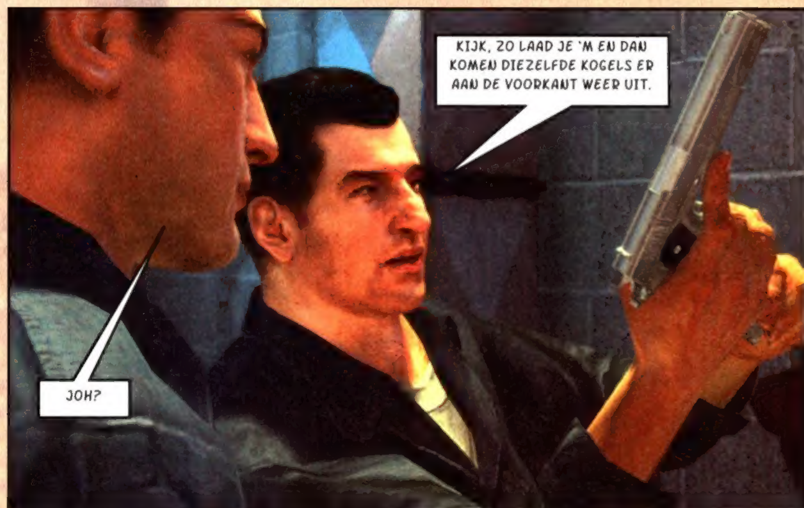
Overtref Jesse en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:

REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.

MAFIA II



Sinds het eerste teken van leven op de Leipzig Game Convention in 2007, hangt Jan als een havik boven ieder screenshot en nieuwtje dat betrekking heeft op de sequel van een van de beste maffiagames van de afgelopen jaren. Toen Jeroen hem opbelde of hij wellicht interesse had in een reisje naar Praag om de studio te bezoeken waar Mafia II gemaakt wordt, verslikte hij zich dan ook bijna in zijn canneloni, waarna hij z'n hoedje opzette en meteen richting Tsjechië vertrok.



Praag is een prachtige en smerige stad tegelijk. De oude stad en het centrum zijn ronduit prachtig, de wijken daarom heen zijn rauw, smerig en hard. Pracht en praal versus lelijk en vies.
Praag is eigenlijk als het leven van een gangster. Geld, vrouwen, macht en mooie auto's, maar één verkeerde stap en je wordt volgepompt met kogels. De prijs voor het mooie, gedroomde leven van een machtig onderwereldfiguur is een hoge.
Die prijs wordt namelijk betaald met bloed; is het niet van jezelf dan wel van de mensen om je heen... zo luidt in een notendop de thematiek van Mafia II. Dit alles weten de twee hoofdrolspelers, Joe en Vito, aanvankelijk nog niet. De twee jeugdvrienden, van Siciliaanse afkomst, hebben een arme jeugd gekend. Maar het is tijd voor verandering, het is tijd om de zaken in eigen hand te nemen. En dus 'belanden' Vito en Joe in de onderwereld alwaar ze zich langzaam opwerken en zo steeds meer geld vergaren, hun alledaagse kloffies verruilen voor handgemaakte kostuums en fraaie bolides onder hun kontjes geschoven krijgen.

KNOOPSGATEN

De plaats van handeling is Empire Bay, een fraai pseudoniem voor het New York van vlak na de Tweede Wereldoorlog.


Volgens mij is dit een drukkerij. Vermoedelijk uit de tijd dat ze daar nog met lood werkten.

Het spel speelt zich grofweg af over een periode van tien jaar, van 1945 tot 1955. In deze periode volgen we de gangsters Vito en Joe op hun avonturen in en rondom de stad.

"DE GAME WEET DE PERFECTE MAFFIOSI SFEER OPNIEUW FENOMENAAL TOT LEVEN TE WEKKEN."



De makers gaan bij het creëren van de stad en de personages niet over een nacht ijs. Niets wordt aan het toeval overgelaten, zo lijkt het. 2K CZECH (voorheen beter bekend als Illusion Softworks) heeft momenteel 120 man op de game zitten.
De artdesigners hebben stapels boeken en tijdschriften uit de Amerikaanse jaren '50 verzameld om te zorgen dat de kleding van de personen in de game tot op het kleinste knoopsgaatje klopt.
Maar ook reclameborden, architectuur, inrichting van huizen en natuurlijk de verschillende bolides zijn minutieus nagebouwd. De keuken in het appartement van Joe bijvoorbeeld, is een op een nagemaakt naar aanleiding van een reclamefolder van zestig jaar geleden.

STATUS

De grafische details zijn niet alleen een genot om naar te kijken, ze illustreren ook mede de ontwikkeling van Vito en Joe.
De speler ontfermt zich over Vito, maar de computergestuurde Joe zal zelden van je zijde wijken. In het begin van de game wonen de twee nog samen in een vrij simpel appartement. Maar maken we een sprong van vijf jaar in de tijd, dan ziet Joe's woning er ineens een stuk luxer uit. Goedkope



meubels zijn vervangen door leren stoelen en Joe heeft nu een televisie, een mooi tapijt en hippe lampen. Maken we nog een sprong van vijf jaar, dan bevinden we ons nagenoeg in een compleet ander appartement. Het adres is nog steeds hetzelfde maar het is alsof het hele team van Eigen Huis & Tuin los is gegaan, retro style. Joe bulkt nu van het geld en hij heeft alle muren lila laten schilderen, een nieuwe hypermoderne (voor die tijd) keuken aangeschaft en natuurlijk staan er potsierlijke gouden beeldjes in de woonkamer naast een opgezette flamingo. »

PIMP MY RIDE

Rijden door Empire Bay is allesbehalve een straf. De game kent een flinke trits wilde achtervolgingen waarbij al rijdend de tommyguns getrokken mogen worden. Daarnaast kun je ook op je gemakje door de stad cruisen, gewoon omdat het mag en omdat het tof is.
Reden de wagens in het originele Mafia bijna overdreven als een simulatie, in Mafia II ligt de nadruk duidelijk meer op fun. Toch laten de verschillende fraaie auto's uit de jaren '40-'50 zich stuk voor stuk verschillend besturen.



Daarnaast kent het spel een indrukwekkend schademodel, waarbij delen van je wagen los kunnen komen te zitten om uiteindelijk af te breken. Deuren, motorkap, bumpers, wielen... ze kunnen allemaal stuk en los. Uiteraard kan een auto ook volledig in vlammen opgaan.
De makers willen echter dat je van je auto's gaat houden in plaats van de vierwielers te zien als wegwerpartikelen. Na een wild ritje doe je dan ook een garage aan die de deuken uit je bolide tikt en de verf netjes bijwerkt tot ie weer glanst als nieuw.
Maar het gaat nog verder. Als je wat ruimer in de slappe was komt te zitten, kun je je gangsterdollars spenderen aan het pimpen van je wagen. Dikkere banden, betere remmen, betere wegligging, een boost voor je motor zodat je wagen opeens een stuk sneller gaat en ga zo maar door. Daarna kun je je karretje van een paintjob voorzien zodat je bolide de straat op rijdt met een gevaarlijke vlammenprint op de flanken. Mocht je al jouw auto's total loss hebben gereden, dan kun je altijd nog de volledig functionerende metro pakken. Al is dat natuurlijk een beetje onder het niveau van een Don in spe, not done zou je bijna zeggen...

ZOEK DE VERSCHILLEN

Mafia II komt uit op PC, PS3 en Xbox 360. PC is leading platform maar de andere versies zullen daar nauwelijks voor onderdoen. De PC versie huisvest uiteraard een hogere resolutie maar voor de rest lijkt er weinig verschil te zijn tussen de drie versies.
Het leuke was dat de Q & A afdeling simultaan de drie versies naast elkaar aan het testen was.



» De speler heeft tegen die tijd (gelukkig) een eigen appartement dat je naar eigen smaak mag inrichten. Het veranderende interieur "vertelt" het verhaal van de steeds rijker wordende jongens en het is ook nog eens een leuke aankleding van de game.
Hetzelfde principe zie je terug in de veranderende kleding. Joe en Vito lopen in het begin van het spel in eenvoudige broeken en overhemden, maar gaan steeds duurdere kleren dragen, compleet met zijden stropdassen en glimmende zakhorloges. Aan al deze elementen kun je de actuele status van het tweetal duidelijk afleiden.

LINEAIRE SANDBOX GAME

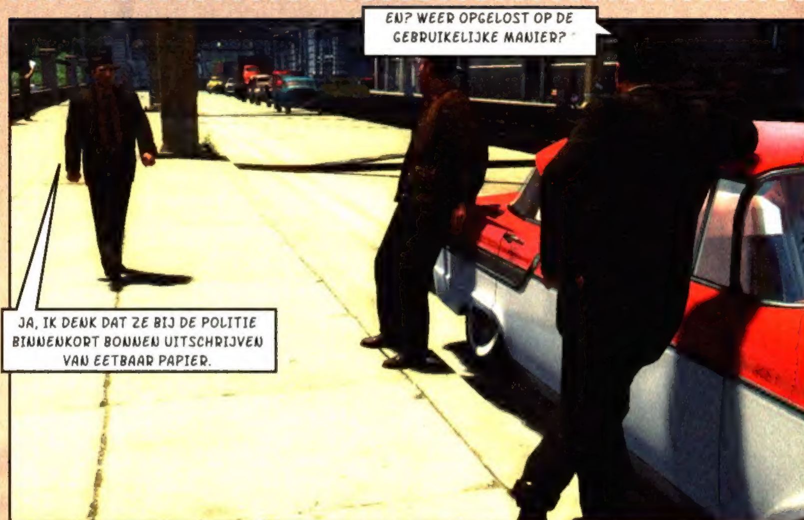
Met Grand Theft Auto IV en Saints Row 2 vers in het geheugen, wil ik hier benadrukken dat Mafia II een totaal andere spelbeleving wordt. Geen minigames, geen pizzakoerier spelen in de stad, geen onnodig oprekken van de gameplay. Mafia II focust zich voor het overgrote deel op het vertellen van een verhaal, in de stijl van films als Casino, Goodfellas en The Godfather. Dat betekent dat je een redelijk lineaire spelervaring ondergaat in een open grote stad waar je echter wel vrij bent om te gaan en te staan waar je wilt. Per dag 'moet' Vito bepaalde taken volbrengen, om de dag goed af te sluiten en verder te komen in de game. Maar hoe lang je over een dag doet, dat bepaal je als speler zelf. Als je eerst een paar uur rond wil cruisen door



STEMMEN IN MIJN HOOFD

Een van de sterke punten in het originele Mafia was de cast aan stemacteurs die ervoor zorgden dat de personages in het spel fraai tot leven kwamen. Deze voice-acting is opnieuw spot on in Mafia II.
2K CZECH is naar Hollywood getogen en heeft daar een paar weken lang met toptalent gewerkt. We kregen een videofilmpje te zien van deze opnames en de sfeer zat er goed in.
Het resultaat is dat je echt van de personages gaat houden. De bijdehante grapjes die Joe en Vito over en weer maken, de stereotype Don types, de gretige onderknuppels die dienst doen als chauffeurs, de blaffende bullen van rivaliserende bendes, stuk voor stuk komen ze perfect tot leven. Dat zorgt voor zoveel sfeer dat je daadwerkelijk het gevoel hebt in een maffiafilm beland te zijn.





Empire Bay, dat twee keer groter is dan Lost Heaven uit het origineel, dan kan dat gewoon.
De game kent wel subqueesten maar die hoef je niet per se te doen. Zo kun je bijvoorbeeld beroofd worden in een bar door (concurrerende) gangsters. Dan is het aan jou om dit gelaten te accepteren of om achter de eikels aan te gaan en je geld terug te eisen, met alle mogelijke middelen uiteraard. Daarnaast zijn er winkels, bars, casino's, kledingzaken, hotels en andere interactieve gebouwen die je vrij kunt bezoeken. Heb je geld nodig, dan kun je auto's stelen en die verpatsen, en op andere locaties scoor je diverse wapens en munitie.
Je hebt als speler dus wel degelijk de nodige vrijheid maar verwacht geen minigames of miniopdrachten van het kaliber GTA of Saints Row.

KNALLEN & KNOKKEN

Deze keer ligt de nadruk, nog meer dan in het eerste deel, op intense shootouts want er komen nogal wat "probleempjes" op je pad.
Nieuw is het coversysteem waarbij Vito automatisch tegen een muurtje





(Door: **shottydoyle**)

AARDBEIEN, MENEER?



Ik ben al in heel wat luxe hotels geweest tijdens m'n perstripjes, maar Hotel Josef komt absoluut met stip in mijn top 10 van favorieten terecht. Het hotel is zeer modern ingericht met een goede fitness, sauna en spa, super-de-luxe kamers, een gratis(!) DVD rental service, wireless highspeed internet, een goed ontbijt, vriendelijk personeel, fantastische bedden en je krijgt voor het slapen gaan, een schaaltje met **aardbeien-gedoopt-in-chocoladesaus** op je kamer bezorgd. Soms is het leven goed...



(Door: **Aurora**)
De meningen waren weer verdeeld na het bekijken van 'so you think you can be a mobster' op het grote scherm.

of een omheining plakt en ook vanuit die positie, de vijand nog op de korrel kan nemen.
Alle schietijzers uit de jaren '40-'50 zijn van de partij, alsook molotovcocktails en ouderwets gemene staven dynamiet.
De gunfights ogen behoorlijk realistisch waarbij ook de A.I. van de tegenpartij gebruik zal maken van het nieuwe coversysteem. Goed richten is een must; één welgemikte kogel in het hoofd van een bad guy en hij ligt onder de zoden.
Sowieso huisvesten de personages verschillende animaties afhankelijk van waar je ze raakt. Een vijand zal dus anders neergaan als je hem in zijn benen schiet, dan wanneer je hem in zijn borst treft.
Vervolgens hangt het er ook nog vanaf of je hem met een afgezaagde shotgun of een pistool neerknalt.
Hoe dan ook, de animaties zijn fantastisch, juist tijdens de shootouts... maar ook tijdens close combat. Verwacht geen kungfu moves maar wel een pittig robbertje straatvechten. Een kopstoot, een trap in het kruis of een knietje tegen de kaak; het kan allemaal en oogde heerlijk agressief.

POGING 1, 2 & 3

Zoals ik al stelde wordt Mafia een spel waarbij de lineaire verhaalbeleving een hoofdrol voor zich opeist, maar waarin je toch de nodige vrijheid hebt.



(Door GameKing JW)



(Door: **Raytax**)

Dit zien we ook terug tijdens de missies. In een van de missies moeten Joe en Vito een concurrerende Don uitschakelen die een belangrijke meeting in een hotel heeft. De missie zelf valt uiteen in verschillende onderdelen. Naar de plaats van bestemming rijden, werkkleding bemachtigen, infiltreren, je naar binnen lullen, de bom plaatsen, via het dak de liftbak van een glazenwasser bereiken, onderweg stuiten op bodyguards en met hen verwikkeld raken in een shootout, in het liftbakje de ontsteker aansluiten, de bom tot ontploffing brengen en maken dat je wegkomt. En dit is dus slechts één enkele missie.
Ik wil niet te veel verklappen, maar de missie loopt anders dan gepland en dat betekent dat je in een tweede schietpartij belandt, het brandalarm afgaat, de pleuris in het hotel uitbreekt en je uiteindelijk in een heftige autoachtervolging belandt.
De crux is echter dat je bepaalde onderdelen ook op een andere manier kunt spelen. Zo had ik de bodyguards op het dak ook kunnen omzeilen door langs hen heen te sluipen. Of ik had me uit de situatie kunnen praten door in de rol van werklui te blijven.
Deze opties vind je ook terug bij 'kleinere' voorvallen. Als een politieagent je een boete voor te hard rijden geeft, kun je de diender proberen om te kopen, hem in elkaar meppen, een kogel door zijn kop jagen of de getapte jongen uithangen en je er met een grapje van af maken.
De makers stellen echter dat je keuzes invloed hebben op de voortgang van de game die deels vertakkend is. Hoe dat uitpakt... ik heb nog geen idee maar het klinkt interessant. Tevens zal het spel verschillende einden kennen, afhankelijk van de geboekte resultaten in de voorgaande missies.

PRAAGSE LENTE

Ik heb een betere indruk van Mafia II gekregen dan ik aanvankelijk had verwacht. Ik kon al behoorlijk wat van de gameplay ervaren, en wat ik gezien heb, deed de Praagse lente in mijn hart ontwaken.
Zoals het er nu naar uitziet, weet het tweede deel de perfecte Maffiosi sfeer opnieuw fenomenaal tot leven te wekken in een criminele buddy movie met een prachtige stad als decor.

VERWACHTING

Sfeer, sfeer, sfeer en nog eens sfeer. Om mijn favoriete cliché maar weer eens te gebruiken: ik kan niet wachten om deze game in volle glorie te gaan spelen.

- ⊕ Empire Bay is fantastisch.
- ⊕ Shootouts met coversysteem.
- ⊕ Sfeer is spot on.
- ⊕ Goodfellas en Casino, alleen nu als game!
- ⊖ Multiplayer en co-op ontbreekt (al kan mij dat bij een dergelijke game niet echt boeien).
- ⊖ Nog wat schoonheidsfoutjes in de framerate.



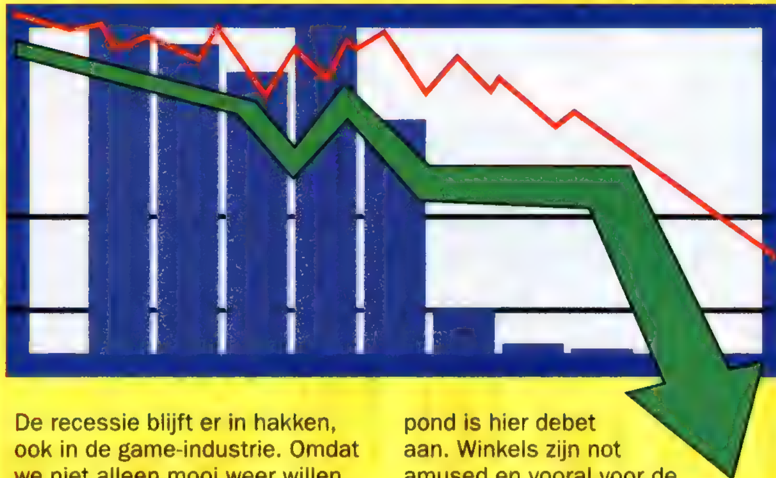
JAN

MAFIA II
PC / PS3 / XBOX 360
2K CZECH / 2K GAMES
HERFST 2009

POWERSPY

- House of the Dead is volgens het Guiness Book of Records de game waarin het meest gevloekt wordt.
- De topscore dankt deze game van Sega onder meer aan de 189 keer dat het woord 'fuck' wordt gebruikt in het spel.
- Zouden wij mee kunnen dingen naar de categorie redactie waar het meest gevloekt wordt? Die 189 haalt Wouter in zijn eentje al in een uur of twee.
- Dan kan die chick van De Pers (zie elders in Opnieuws) Warcraft topspelers wel nerds vinden, maar ze verdienen in een jaar net zo veel als deze dame in vijftien jaar. Neem Moon, met Grubby de meest bekende Warcraft III speler ter wereld. Die tekende onlangs een contract voor een half miljoen dollar bij FOX WeMade.
- Voor dat geld wil de Powerspy best een jaartje lang als een zombie over straat lopen...

RECESSIE NIEUWSFLITS



De recessie blijft er in hakken, ook in de game-industrie. Omdat we niet alleen mooi weer willen spelen, houden we de komende nummers de vinger aan de pols van alle dipjes uit de industrie... Wij houden namelijk niet van struisvogelpolitiek en brengen jullie ook de ins & outs van de industrie als het even minder gaat.

* De handel in Engeland staat momenteel op zijn kop, aangezien Nintendo de prijzen die ze voor de Wii aan de winkels rekenen met bijna 20 Engelse ponden heeft verhoogd. De devaluatie van de pond is hier debet aan. Winkels zijn not amused en vooral voor de kleinere gameshops kan dit betekenen dat ze moeten toeleggen op de console van Nintendo.

* Sony bevriest de lonen voor het komende jaar om de verliezen te beperken. Werknemers zijn niet blij maar ja, ze hebben tenminste nog een baan.

* Tegelijkertijd worden de geruchten over een prijsverlaging van de PS3 steeds hardnekkiger. Sony moet wel want de PS3 loopt qua verkoop nog altijd achter bij de Wii en de Xbox 360. Ook vanwege de levenscyclus van de PlayStation 2 doet de PS3 het minder dan zijn voorganger toen die net zou oud was. Voor de consument natuurlijk alleen maar leuk, uiteindelijk.

* Sowieso lijkt Sony er een soort alles of niets offensief tegenaan te gooien. Het aantal titels voor PS3 en PSP neemt per maand toe en de ene na de andere topgame wordt aangekondigd.

* Ondertussen blijft het bij Microsoft angstvallig stil. Na Ninja Blade lijkt de uitgever in een gapend gat te vallen wat betreft exclusieve titels. Hopelijk doorbreekt de E3 de stilte.

* THQ blijft in zwaar weer verkeren. Haar studio Big Huge Games (Rise of Nations) moet óf worden opgekocht óf de deuren van de studio moeten sluiten. Het wordt buigen of barsten voor de Amerikaanse publisher.

* Midway blijft nog een beetje stuiptrekken. Men wil nu zelfs de MK franchise verkopen. Dat is bijna net zoiets als je vrouw op de wallen laten tippelen om in je huis te kunnen blijven wonen.

Advertentie

Reserveer hem nu bij Gameplayer de nieuwe Pokemon Platinum!



Nieuwe Nintendo DSi haal hem nu bij Gameplayer



- Groter beeld
- 2 camera's
- Ingebouwde internetbrowser
- Verbeterd geluid
- Downloadbare spellen

(verkrijgbaar in 2 kleuren zwart en wit)

Korte Tiendeweg 14 • 2801 JT Gouda • Tel. 0182 - 68 69 02 info@gameplayer.nl • www.gameplayer.nl
Verkoop en inruil van nieuwe en 2e hands games en consoles • Tevens Retro en merchandise • Tevens filiaal in Ingen (regio Tiel)



THE LOST AND DAMNED OP PS3

Ja, lieve jongens en meisjes, ook deze maand heb ik mijn oor weer te luisteren gelegd in de krochten van de game-industrie. En wat ik daar hoorde, voedde de volgende vermoedens.
Ik voorspel deze maand dat Grand Theft Auto: The Lost & Damned uiteindelijk ook naar de PlayStation 3 komt. Oké, voorlopig nog niet want eerst komt nog de tweede episode voor Xbox 360 (als alles meezit tegen het einde van 2009).
Als die DLC de deur uit is, gaan Rockstar en Take 2 een persbericht de wereld in sturen dat beide episoden gebundeld als PS3 pack te halen zijn, in een doosje, bij een gameshop bij jou in de buurt.



Het lijkt een gewaagde voorspelling, maar over dik een half jaar zal blijken dat orakel Meijroos weer gelijk had! Tot volgende maand...

COMMENTAAR

ALS EEN STUDENT OP SCHOOL GAAT SCHIETEN...


JJ

Eigenlijk is het van de gekke, maar telkens als ik een verhaal hoor op het Journaal over een jonge gast die op school meerdere mensen doodschiet, dan denk ik meteen 'als het maar geen gamer is'.
En ik denk dat de hele industrie er precies dezelfde gedachtenkronkel op nahoudt.
Journalisten zitten er volgens mij ook echt op te azen, want nog geen paar uur nadat die sicko in Duitsland vijftien mensen had vermoord, verscheen het woord 'Counterstrike' op de Duitse TV. Verkeerd gespeld natuurlijk. En dus hadden we 'de oorzaak' voor de killingspree al meteen te pakken. De jongen speelde shooters en dan is een moordpartij natuurlijk nooit ver weg.
Ik word daar erg moe van (de boosheid ben ik al voorbij). Want wat kun je nu nog doen tegen dit soort vooringenomen gezwets? Nul wetenschappelijk bewijs, maar wel, hop, die link met games is alweer gemaakt op de buis.
Dat die gast in een huis woonde waar je eerst een uzi en een kalashnikov van de bank moest halen voor je kon gaan zitten, daar hoorde je aanvankelijk niemand over. Dat ie al jaren gepest werd, geen chickie kon scoren en bij een psychiater liep, dat werd in veel artikelen veel later genoemd dan het game-aspect.
En wie zegt me dat je geen moordenaar kunt worden als je veel tafeltennis speelt. Ik zelf werd altijd helemaal gek van dat zenuwengedoe met dat kutballetje. En heb je weleens professionele schakers gezien? Volgens mij allemaal rijp voor het gesticht...
Maar nee, dat verband legt niemand, want daar is geen bewijs voor. Maar gamen meteen linken aan geweld, da's geen probleem. Zonder enige vorm van kennis flikkeren ze speltitels op de buis. Counter-Strike nota bene. Zo'n beetje de minst bloederige van alle shooters. Maar ja, weten zij veel...
Ik irriteer me zoals gezegd flink aan dit gezeik, en ik ben een journalist. Hoe denk je dat de publishers, die games moeten verkopen, hier telkens weer op reageren? Die moeten echt in hun broek schijten. De kans dat een jongen die bij een schietpartij betrokken is, een gamer is, kun je namelijk op dik 90% zetten. Bijna elke gast speelt vandaag de dag immers games.
Ik hoop dat alle publishers een front kunnen vormen en hun poot stijf houden en doorgaan waar ze nu mee bezig zijn. Vette games maken die soms inderdaad geweld bevatten, maar ook een duidelijke leeftijdsrating. En dat ze niet gaan meedoen aan een enge vorm van censuur waarbij de fatsoensrakkers bepalen wat wij wel of niet mogen spelen. Dan ga ik liever meteen naar Iran verhuizen. Daar is het tenminste nog mooi weer...

Wii KARAOKII... OF HOE JE GOED VOOR LUL KUNT STAAN





Oké, in het begin dachten ook wij even dat we voor lul zouden staan als we met zo'n plastic gitaartje snoeihard in de huiskamer zouden gaan rocken. Maar inmiddels is het net zo normaal geworden als een man die achter een kinderwagen loopt.
Niemand is er meer bang voor... tot we dit zagen. Een karaoke microfoon voor de Wii. Nou ja, microfoon, het lijkt er meer op dat iemand een gootsteenontstopper tegen zijn giechel heeft gezet. Want wees nu eerlijk, dit ziet er toch niet uit?
Dan kan de game nog zo goed zijn, dit wil je niet met je vrienden spelen. Zeker niet als een van je maten flink aan de puisten is...

POWERSPY

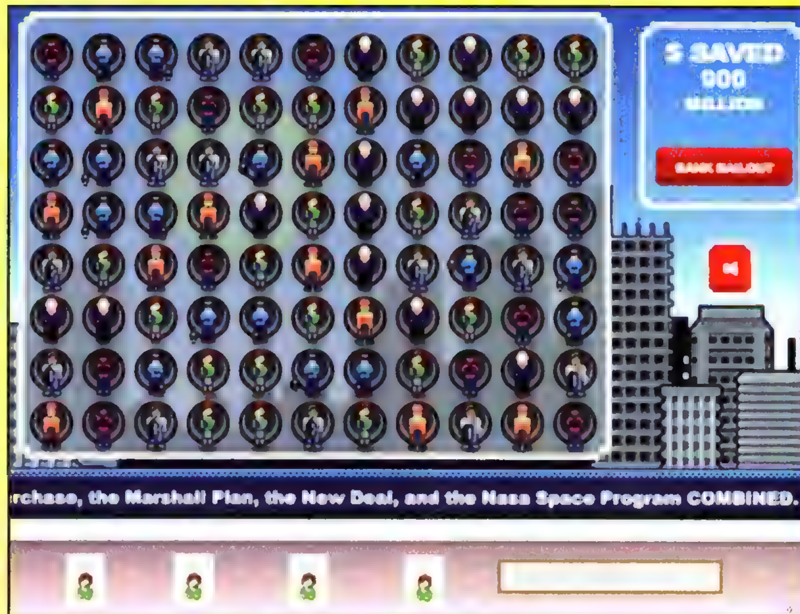
- Het moet niet veel gekker worden: ex-Xbox 360 het shot Peter Moore, nu werkzaam bij EA, die roept dat Sony de prijs van zijn PlayStation 3 moet gaan verlagen.
- Zullen zijn oude makkers leuk vinden. Die profiteren momenteel juist van de hoge prijs van Sony's console.
- Nee, dan Nintendo. Dat ze eigenwijs zijn daaro, dat wist de Powerspy al een tijdje, maar zo eigenwijs... Waar Microsoft de prijs van zijn console heeft verlaagd, Sony er over nadenkt, daar verhoogt Nintendo de prijs van de Wii in Engeland.
- Nee, niet omdat ze nog meer centjes willen verdienen aan oma's en meisjes, maar gewoon omdat de Japanse munt, de Yen, zo duur is geworden ten opzichte van het Engelse Pond.
- De geruchten gaan dat er volgend jaar een nieuw deel van Dead Space zal uitkomen.
- En dit keer gaan we hem voor de verandering eens allemaal wel kopen, want de Powerspy is nog steeds een beetje droevig dat zo'n goede shooter bijna door iedereen genegeerd werd.
- Bovendien is de game in de VS verkozen tot de meest bloederige shooter van 2009 en dat moet jullie, moordlustige pubers, toch een beetje prikkelen.
- Dat China een vreemd land is, weten we allemaal. Daar hebben we het volgende voorbeeld niet voor nodig. In China is Wrath of the Lich King namelijk nog steeds niet uit en volgens developer The9 (die de game voor China bewerkt) komt dat omdat de game vol zit met content die niet kan in China en dat moet er allemaal uit zonder de gameplay en de spelervaring saai te maken.
- De Powerspy heeft Steven er naar gevraagd, maar ook hij weet niet wat er nu 'fout' en 'schadelijk' aan de expansie van World of Warcraft kan zijn.
- De Dalai Lama is Steven in ieder geval nog niet tegengekomen...
- Knightrider en parttime alcoholist David Hasselhoff zal te zien en te horen zijn in de Wii boksgame Ready to Rumble 2.
- De Powerspy hoopt in dat geval dat ze met het 'Rumble' niet doelen op de korsakov handjes van David.

POWERSPY

- De nieuwe Assassin's Creed zal binnenkort worden aangekondigd. Een gebeurtenis waar we ons allemaal op verheugen. Alleen al omdat het wel eens fijn is bij een perspresentatie niet te hoeven kijken naar een dikke behaarde developer met een slechte adem, maar naar zo'n frisse chick als Jade Raymond.
- Stel echter dat deel 2 beter is dan deel 1, hoe moet Jan die boodschap dan nog overbrengen na zijn ronkende 99 voor Assassin's Creed die heel Nederland verdeelde?
- Zo af en toe komt er weer eentje voorbij: een exploderende spelcomputer.
- Dit keer was het een iPod Touch die in de handen van een Amerikaans jongetje in brand vloog, zijn broek in de fik zette en hem een paar flinke blaren bezorgde.
- Een ding is zeker: het mannetje heeft in ieder geval geleerd niet meer met zijn fikken aan de iPod van zijn vader te zitten.
- Volgens de Powerspy zouden licht ontvlambare handhelds wel eens een gat in de markt kunnen zijn. Want hoe spannend maakt dat het gamen wel niet.
- Voor de derde keer af in Super Mario? DS in de fik.
- Of dood in Call of Duty? Vlammen uit je Xbox 360.
- Set verloren in Wii Sports? Kortsluiting in je Wii-mote. Kijken of je dan nog zo lekker wappert...
- Een gerucht dat de Powerspy keer op keer in de wandelgangen opvangt, is dat Metal Gear Solid 5 op de komende E3 zal worden aangekondigd.
- Jeroen krijgt van het gerucht alleen al een Solid Snake in zijn broek.
- Canadezen zijn bange poeperts, dat weet de Powerspy sinds afgelopen maand.
- In Toronto werden namelijk onlangs driehonderd posters van Killzone 2 met daarop de Helghast en zijn priemende rode ogen weggehaald omdat mensen er bang van werden en het beeld teveel aan Irak en Afghanistan deed denken.
- Nu is de Powerspy niet in Irak geweest, maar hij heeft dankzij de TV wel een vaag beeld van hoe de Taliban er uitzien. En in Killzone 2 is hij nog geen Helghast met een baard tegengekomen...

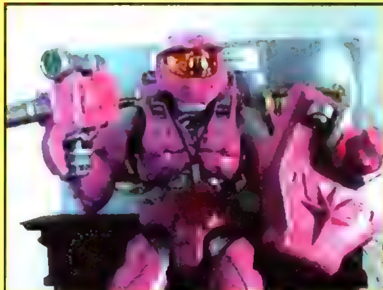
KREDIETCRISIS? GAMEN MET DIE HAP!

Kijk, dat zijn nu slimme gasten. Developer Tiltfactorlab snapt dat half VS depressief rondloopt omdat ie zijn baan kwijt is of misschien kwijt raakt en dan zijn huis niet meer kan betalen, en komt daarom met een spelletje waarmee je al deze financiële ellende van je af kunt spelen.
In Layoffs: The Game flikker je à la Bejeweled steeds meer werknemers uit je bedrijf. En hoe meer je er uit sodemietert, hoe meer geld je bespaart en des te hoger je score.
We hebben het even geprobeerd en ja, het lucht op. Ontslaan is nog nooit zo leuk geweest.



HALO KITTY

Muriëlle was er een groot fan van: de Hello Kitty franchise. Jaar in jaar uit vocht zij een bij voorbaat verloren strijd voor een Hello Kitty cover op de PU. Want ja, mannen en poesjes...
Toch lijkt de kans op zo'n cover ineens groter dan ooit, want... Halo Kitty is daar! En tegen een roze Master Chief met een poes op zijn wapens, daar kan geen enkele gast bij de PU iets inbrengen, toch?



BOOB-MACHINE

Goed, goed, het heeft niet echt iets te maken met games, behalve dan dat deze machine in een Japanse arcadehal stond.
Ach, zie het maar als een stukje service naar Wouter toe, die geen mogelijkheid onbenut laat om een paar tieten op PU.nl te plaatsen. Nu staan ze dus ook in het blad, en wel meer dan een paar...
Want, mocht je het nog niet gezien hebben, het gaat hier om een tietenmachine. En ja, het is een hit in Japan waar mannen graag tijdens kantooruren in een plastic stress-tiet knijpen! Weer een reden om die gasten niet te begrijpen.



EEN REUS VAN EEN ORC

Steven heeft nog met de gemeente Amsterdam gebeld of hij de ruimte voor zijn huis mocht gebruiken om er een mooi beeld neer te zetten, maar helaas kreeg hij geen vergunning.
En dus staat de Orc van een paar meter hoog nu voor het kantoor van Blizzard in Irvine. Steven heeft inmiddels al een bedevaart gepland voor de komende winter.



DE MEEST GEWELDDADIGE GAMES OOIT GEMAAKT

Kijk, als we dan toch in de hoek neergezet worden van 'potentiële moordenaars', dan willen we ook best aan dat stereotype beantwoorden en een top 10 van meest gewelddadige games ooit neerzetten (gerelateerd aan het bloed dat vloeit, de gore en de ledematen die rondvliegen). Met dank aan een Amerikaanse website. Op voorwaarde natuurlijk dat jullie de games noooooit gaan spelen.



10. Condemned 2: Bloodshot (zie screen)
9. God of War (serie)
8. Soldier of Fortune
7. Mortal Kombat (serie)
6. Gears of War (serie)
5. Fallout (serie)
4. MadWorld
3. Silent Hill (serie)
2. Resident Evil (serie)
1. Dead Space

"VIN GEBRUIKTE ZIJN ACTEERCARRIÈRE OM IN GAMES TERECHT TE KOMEN, IN PLAATS VAN ANDERSOM."

Steven Spielberg is een groot Vin Diesel fan

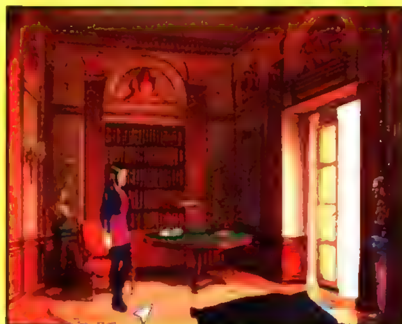
COMMENTAAR

BROKEN SWORD - OUDE LIEFDE ROEST NIET


JAN

Eigenlijk had in deze PU een review moeten staan van **Broken Sword: Shadows of The Templars – The Director's Cut** voor de Wii. Jeroen had hem aanvankelijk mijn kant op geslingerd, Broken Sword fanboy als ik ben, maar halverwege de productie van dit nummer, besloten we de game toch niet mee te nemen.
De reden hiervoor was simpel: hadden we de recensie wel geplaatst, dan waren we dus anderhalve tot twee maanden te laat geweest. De game ligt namelijk al lang en breed in de winkels. Tja, het maken van een blaadje kost nu eenmaal veel tijd. En de kostbare pagina's in de PU besteden we liever aan hete nieuwtjes, hands-on previews en besprekingen van games die op het punt staan om uit te komen.
Toch was ik aangenaam verrast door de Director's Cut voor de Wii. Het is niet zomaar een opgewarmd kliekje van de PC-versie van jaren geleden.
De gameplay is deels uitgebreid. Zo kun je nu ook met Nico spelen en krijg je nieuwe puzzels en verhaallijntjes voorgeschoteld terwijl je speelt vanuit het gezichtspunt van deze aantrekkelijke Française. Tegelijkertijd worden de bestaande puzzels nu getoond vanuit een 3D ingezoomd perspectief voor meer, jawel, 'immersion'.
De nieuwe verhaallijnen zijn knap verweven met het ijzersterke verhaal van het origineel dat er toentertijd voor zorgde dat dit point and click adventure al snel tot een klassieker gebombardeerd werd.
Het is eigenlijk tragisch dat de game vier delen kent en dat het eerste deel ook meteen het beste was. Daarom zou ik iedereen willen adviseren dit Wii adventure te gaan spelen. Je bent er vele avonden zoet mee, het verhaal is briljant geschreven, de puzzels zijn uitdagend en vernuftig en de Wii controls staan keurig hun mannetje. De enige Grote Maar die je kan aandragen, is dat de gameplay naar huidige maatstaven wat statisch is.
Voor de speler die het origineel al kent, biedt deze Director's Cut wellicht te weinig nieuws, maar voor spelers die voor het eerst met George en Nico op avontuur zullen gaan, en bijvoorbeeld ook van een spel als Professor Layton houden, is deze Wii game een absolute aanrader.
Zo, heb ik toch mijn review erdoor gedrukt. [En weer eens het woord 'aanrader' kunnen gebruiken - Ed].







TRIEST, TRIESTER, TRIESTST

Wij bij de PU zijn enorm vrouwvriendelijk. Zo praten we dagelijks tegen onze pin-ups aan de muur, spelen we graag als vrouwelijk karakter in een MMO en gaven we Dead or Alive Xtreme een 99.
Maar die Femke van Wiggen, een "briljante" journaliste van de Pers, is hard bezig ons op andere gedachten te brengen.
Oké, je kunt geen verstand van gaming hebben, maar zo extreem bevooroordeeld als deze dame is in haar recensie over 'Beyond The Game' hebben we het zelden meegemaakt. Lees haar oordeel maar eens over de documentaire over Grubby, Neerland's beste eSporter en Warcraft III winnaar van de World Cyber Games 2009...

'There's a new World, which is not on any map... It's the World of Warcraft', zien we aan het begin van de film Beyond The Game in beeld verschijnen. Want dat World of Warcraft (WOW) veel meer is dan een spelletje, moge inmiddels duidelijk zijn.
Regisseur Jos de Putter volgde in 2007 twee topspelers van Warcraft III, de Chinees 'Sky', die al vier keer wereldkampioen was, en de Nederlander 'Grubby' (Manuel Schenkhuizen). Hij sprak ze voor het wereldkampioenschap waarin Sky zijn titel verdedigt en Grubby hem daarvan af wil houden. Heel spraakzaam zijn Sky en Grubby niet, liever oefenen ze dagelijks, urenlang. Interessantere uitspraken dan 'Ik ben best langzaam dus oefen ik twaalf uur per dag.' (dixit Sky) doen de gamers niet.
Wat de film toch interessant maakt zijn de simpele ouders van Sky, op het stoepje voor hun Chinese huis: 'We sloegen hem altijd omdat hij zoveel gamede, dat heeft niets geholpen. Maar wees nu eerlijk: gamen is toch niet iets om je brood mee te verdienen?' Ook de ouders van Madfrog (de Zweedse prof Fredrik Johansson, die net gestopt is) doen een interessante duit in het zakje. 'Na een half jaar spelen in Korea kwam hij terug als een zombie, zo bleek en mager.'
En inderdaad, als er iets opvalt aan de WOW-profs is het wel hoe weinig ze van déze wereld zijn: Grubby staart vooral apathisch voor zich uit of naar zijn monitor, liefst met zijn mond open, terwijl Sky als een robot zijn stijl probeert te perfectioneren, af en toe een noedelsoep naar binnen werkend. In tegenstelling tot wat je misschien verwacht van een spel als WOW zijn de spelers ervan vooral saai... en helaas de film dus ook...
Nee, beste Femke, schakers dat zijn beesten! En daar lult niemand toch ook zo dom over? Gaming is voor een groot deel een denksport waarbij je je intens moet concentreren. 'Als een robot zijn stijl perfectioneren'... hoe lang denk je dat Nadal dag in dag uit op de baan staat om steeds maar weer dezelfde slagen te oefenen?
Als jij ons leert hoe je Warcraft III op topniveau kunt spelen (meer aanslagen per minuut dan een ervaren secretaresse, wie weet begrijpt Femke er dan wel iets van) zónder naar het scherm te staren, zullen we weer aardig tegen je doen. Tot die tijd blijf je voor ons een domme muts die maar beter Sex and the City kan gaan analyseren.



POWERSPY

- In het Japanse Osaka zijn de scholieren van de plaatselijke basisschool verplicht een DS aan te schaffen voor de les, aangezien een groot deel van het lesmateriaal op de handheld van Nintendo wordt geleverd. Het geld dat de DS kost, krijgen ze terug van school.
- Het is dat de Powerspy vis en rijst haat en niet iets te oud is, anders was hij meteen naar Japan gevlogen.
- De Powerspy neemt aan dat de proefwerken nog wel via papier verlopen en niet via Wi-Fi, want dat zou spieken wel erg makkelijk maken met de Pictochat.
- Een Amerikaanse viespeuk werd onlangs opgepakt omdat hij zijn PlayStation 3 had gebruikt om een 11-jarig meisje naaktfoto's te ontfutselen. De man had haar via PSN ontmoet en daar getracht haar digitaal te versieren.
- Helaas voor hem lette de moeder op en kon de man gepakt worden. En in de VS denken ze niet licht over dit soort shit. De maximale straf staat op 99 jaar bak... zonder PlayStation 3.
- Ook Xbox Live wordt misbruikt om illegale waar aan te prijzen. Zo ontvingen diverse gamers in de VS een message waarin een baby te koop werd aangeboden.
- De politie heeft de afzender niet kunnen te achterhalen dus weten we niet of het hier echt gaat om een kinderhandelaar of een gastje dat gewoon zwaar gefrustreerd raakte door zijn irritante babyzusje die de hele tijd door zijn potjes Halo 3 heen zat te blèren.
- Of je het kindje in dollars moest betalen of in Microsoft Gamerpoints is ook niet bekend.
- Volgens analisten zal er in 2012 meer dan 40 miljard dollar omgaan in de game-industrie.
- Dat is meer dan sommige landen in Afrika bij elkaar produceren.

POWERSPY

- De Powerspy speelt graag een potje Guitar Hero en Rock Band, maar hij vindt het wel jammer dat er steeds meer bejaarde songs worden gebruikt.
- Binnenkort komt er zelfs een Rock Band: The Beatles, inclusief een aantal nummers die nog nooit uit zijn uitgebracht.
- Nog even en we krijgen een game met een viool zodat we Mozart kunnen gaan fiedelen.
- En hoe ziet die shit er dan op expert uit? De kracht van The Beatles was immers dat hun songs retesimpel waren. Of maken ze er een drum and bass versie van om het allemaal wat pittiger te krijgen?
- Over Rock Band gesproken, Rock Band Unplugged is aangekondigd. Nu heeft de Powerspy zijn middelbare school afgemaakt, maar hij ziet niet helemaal hoe dit gaat werken...
- Betekent dat nou dat je je gitaar dit keer niet in de Xbox 360 of PS3 moet stoppen? En wat gebeurt er met de drummer? Krijgt die nu digitale brushes in zijn handjes?
- Een ding is wel zeker, pa en ma zullen blij zijn met deze editie, want die hebben de nummers van Rock Band I en II inmiddels veel te hard en meer dan 26526776 keer voorbij horen denderen.
- Wat doe je als je Xbox 360 een Red Ring of Death heeft en je bent helemaal klaar met die shit...
- ...dan maak je er een giga waterpijp van! Zo gedacht zo gedaan. Met een beetje klussen wist een Amerikaan zijn Xbox 360 om te bouwen tot een waterpijp waar hij relaxed zijn dagelijkse portie hash mee kon wegpaffen.
- En zo veranderde de Red Ring of Death in Red Eyes of Stonedness.

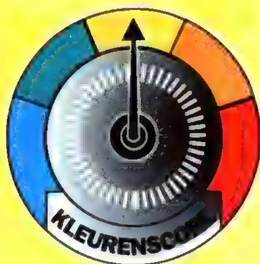
Gewelddadige games hoeven helemaal geen slechte invloed op je te hebben. In de VS kwam een Joodse rabbijn juist van zijn angsten af dankzij Call of Duty: World at War.

- Volgens Micah Kelber raakte hij een hoop frustraties kwijt door in de shooter een paar Duitsers over de kling te jagen. En dat maakte hem in het echt een evenwichtiger mens.
- Of Kelber inmiddels een weekje vakantie naar München heeft geboekt, is niet bekend.

YES! NINTENDO WORDT WEER KIDDY!

De term "kiddy games" roept bij hardcore gamers vaak kotsneigingen op vanwege de overdaad aan kleuren, kinderachtige figuurtjes en maffe muziekjes. Toch steken sommige van die games juist veel leuker en creatiever in elkaar dan het gemiddelde schietspel. Als je wel eens Kirby, Viva Piñata of Zack & Wiki hebt gespeeld, weet je wat we bedoelen.
Goed nieuws voor Wii-bezitters met een zwak voor kiddy games! Nadat jullie met Deadly Creatures, House of the Dead, Mad World en Tenchu 4 een paar duistere en grimmige maanden hebben beleefd, zullen de komende maanden zich juist kenmerken door een flinke lading kleurrijke spellen op de Wii. Hieronder een aantal interessante titels waar liefhebbers van games met kleur (dat klinkt wat sympathieker dan kiddy-games) wat ons betreft naar uit mogen kijken!

MARBLE SAGA KORORINPA (HUDSON SOFT / KONAMI)



Ballenrolspel met veel toeters en bellen, waaronder vier-speler stand, Balance Board ondersteuning, level editor en online dingen.

Verwacht: Zomer 2009



THE MUNCHABLES (NAMCO BANDAI)



Prettig gestoorde platformgame, grofweg een mix van Pac-Man, een groentewinkel, Pokémon en Super Mario Galaxy.

Verwacht: Zomer 2009



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES ECHOES OF TIME (SQUARE-ENIX)



Zelda-achtige actie-RPG met kleuterachtige poppetjes, kan in vrijwel identieke vorm op zowel de DS als de Wii worden gespeeld. Zie de review in deze PU!

Verwacht: Lente 2009



LITTLE KING'S STORY (CING / RISING STAR)



Sprookjesachtig strategiespel dat aan Pikmin doet denken en met wascokrijtjes lijkt ingekleurd.

Verwacht: Lente 2009



"TIJDENS FABLE HEBBEN WE ECHT MENSEN BINNEN ONS TEAM KAPOT GEMAAKT. WEEK NA WEEK, MAAND NA MAAND HEBBEN WE ZE 50, 60, 70, 80 UUR PER WEEK LATEN WERKEN. HET HEEFT MEERDERE LEVENS EN HUWELIJKEN GEKOST."

Peter Molyneux lijkt ons een prima baas.

PUNCH-OUT!! (NINTENDO)



Vrolijk gekleurd boksspel met tekenfilmachtige personages en keuze uit klassieke NES-besturing of Wii-wapper-besturing.

Verwacht: Mei 2009



A BOY AND HIS BLOB (WAYFORWARD / MAJESCO)



2D platformer waarin je wordt gevolgd door een Barbapapa-achtige Blob die je met snoepjes in allerlei maffe en handige voorwerpen kunt veranderen.

Verwacht: Zomer 2009



ANOTHER CODE: R (CING / NINTENDO)





Adventure met veel tekst, bewegingsgevoelige puzzels, fraai getekende omgevingen en een meiske van zestien in de hoofdrol.

Verwacht: Juni 2009

KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE (NAMCO BANDAI)



Opgepoetste remake van de klassieke PlayStation hit. Zie de preview in deze PU!

Verwacht: Mei 2009



LET'S TAP (SEGA)



Obscuur muziekspel dat je bestuurt door op een doosje te trommelen. Zie de preview in deze PU!

Verwacht: Zomer 2009



EXCITEBOTS (MONSTER GAMES / NINTENDO)



Uitbundig racespektakel vol stunts en razende actie met letterlijk beestachtige race-robots.

Verwacht: Zomer 2009



POWERSPY

- De release van Empire: Total War is niet helemaal vlekkeloos verlopen. Verschillende mensen die de game hadden gekocht kampten met technische problemen. Variërend van Steam dat wilde dat je de game ging downloaden terwijl je hem fysiek had gekocht in de winkel, tot zware crashes.
- Sega kondigde daarop aan dat er een patch zou komen die de problemen zou verhelpen.
- Ja, je leest het goed. Een patch een paar dagen na de launch!
- Alsof je een nieuwe auto koopt en je bij thuiskomst een telefoontje van de dealer krijgt dat de remmen volgende week goed afgesteld zullen worden en dat je dan ook naar rechts kan sturen.
- Mohammed Ali en Mike Tyson zullen beiden afgebeeld worden op de cover van Fight Night Round 4.
- Het is te hopen voor Ali dat daarbij de vroegere versie van hemzelf in het spel gestopt wordt en niet de huidige, want die blijft nog geen drie seconden (stil)staan tegenover Iron Mike.
- De geruchtenmolen meldt dat de Xbox Elite (de duurdere versie van Xbox 360 met onder andere meer geheugen) mogelijk, wellicht, misschien, je-weet-het-nooit uit de handel genomen gaat worden omdat ie niet zo goed verkoopt.
- Reden: de kredietcrisis zorgt ervoor dat gamers vooral de goedkopere versies van de 360 verkiezen.
- De Powerspy ziet nog een andere reden, glazen bol kijker als ie is. Op de E3 wordt mogelijk, wellicht, misschien, je weet het nooit een nieuwe Xbox Elite aangekondigd. En die zal dan een stuk kleiner zijn, plus geluidloos, met interne Blu-ray speler, grafisch krachtiger en voorzien van meer geheugen!...
- Tenslotte, in Nieuw Zeeland willen ze ouders gaan vervolgen die hun kids gewelddadige spellen laten spelen die niet voor hun leeftijd bedoeld zijn.
- Mocht een minderjarig kind betrapt worden op het spelen van een 18+ titel, dan staat daar een boete van die 10.000 euro op.
- Dus als je daar een paar kinderen hebt en je wilt ze eens goed te grazen nemen...

COMPANY of HEROES®
TALES OF VALOR

verwacht 10 april 2009

pre-order Company of Heroes: Tales Of Valor
en maak kans op
Company Of Heroes: Anthology

ga naar één van onze winkels of surf naar
www.freerecordshop.nl/COH

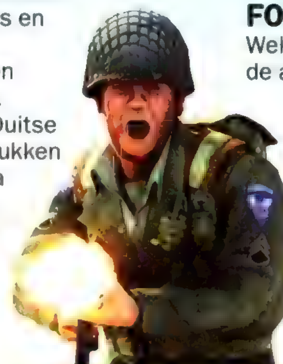
free record shop

R.U.S.E.

JAN LEIDT ZIJN TEGENSTANDERS OM DE TUIN

Ondanks de rijke oogst aan RTS games van de afgelopen tijd, staat er alweer een nieuwe titel in dit tumultueuze genre aan de poort te kloppen. Natuurlijk deed Jan de deur weer met plezier open.

Zonlicht wurmt zich door de kieren van een houten schuur. De lichtstralen vallen op een tafeltje waarop we een strategisch (RISK)bord zien opgesteld met, als je heel goed kijkt, miniatuurtankjes en soldaatjes.
Dan zoomt de camera in op het bord en bekijken we iets dat op een gebolde landkaart met reliëf lijkt. Details van de omgeving worden steeds beter zichtbaar en ineens lijkt het wel alsof de tankjes en soldaatjes bewegen!
We zoomen nog verder in en bevinden ons in de wolken. Vliegtuigen bombarderen Duitse stellingen en op de grond rukken tankdivisies op. De camera vliegt over een uitgestrekt gebied en stopt boven een vijandelijke basis. De camera zoomt opnieuw in, tot bijna third-person niveau. We zien de tanks de straten van een Italiaans dorp binnenrollen, gebouwen op hun weg verpulverend. Granaatinslagen laten kraters achter, muren storten in, de chaos is compleet.
Uiteindelijk komen we met de camera zo dichtbij dat we letterlijk achter de tanks hangen en we de rokende kogelhulzen, kruitdampwolken en bloedende soldaatjes bijna kunnen ruiken.



FOP DE VIJAND

Welkom bij R.U.S.E., de ambitieuze RTS van Eugen Systems, de ontwikkelaar achter Act of War. Als je dacht dat de 'Google Earth' functie van Supreme Commander indrukwekkend was, dan zul je weggeblazen worden door de razendsnelle zoomfunctie van R.U.S.E., het kroonjuweel van deze nieuwe RTS die zich afspeelt tijdens WO II.
Waar de game echter om draait is het 'foppen van de tegenpartij', iets dat de titel van de game al een beetje weggeeft (zie kader).
Hoe vertaalt zich dat in de gameplay? Simpel, per missie kun je verschillende Ruse mogelijkheden inzetten om de vijand te misleiden. Echter, je kunt er maar een beperkt aantal kiezen en gebruiken.
Zo kun je bijvoorbeeld nepgebouwen en basissen bouwen, waardoor je de vijand naar een plek op de kaart lokt waar eigenlijk niks te halen valt. Gebeurde dit dan in de WO II? Jazeker, zo heeft men herhaalde malen complete neprioleringen aangelegd en kartonnen tankdivisies in elkaar geknutseld om vijandelijke spionagevliegtuigen te misleiden.
Een andere Ruse techniek is het camoufleren van sommige eenheden zodat je tot heel dichtbij op kan oprukken met je legers. Of het bespieden van de vijand om uit te vinden of ergens een vijandelijke basis is en hoeveel soldaten er eventueel zijn gelegerd.
Uiteraard kan de computergestuurde tegenstander (of een andere gamer van vlees en bloed in multiplayer) zich ook bedienen van deze Ruse tactieken.

"DE SLUWE VOS IN MIJ IS WAKKER GEMAAKT".



Als ik in het Duitse leger zat, zou ik de baas van de Jäger willen zijn: de Jägermeister.





TE LEUK

Ondertussen dien je ook nog diverse basissen op te bouwen, troepen te verplaatsen, aanvoer van goederen en wapens op peil te houden en op verschillende fronten te vechten. Door de hypersnelle zoom in - zoom uit functie hou je altijd het overzicht maar het is té leuk om niet af en toe helemaal naar beneden te duiken... om vervolgens van dichtbij te zien hoe jouw bazookasoldaatjes, verscholen in het struikgewas, een pantserdivisie van de tegenpartij aan gruzelementen blazen. Yeehaa!

STIEKEMERDS

Niet iedereen zal meteen snappen waar de gametitel R.U.S.E. voor staat, dus zal ome Jan dat even uitleggen.
De Engelse definitie luidt als volgt: *"A ruse of war is an action taken by a belligerent in warfare to fool the enemy in order to gain intelligence or a military advantage against an enemy.* Oftewel, middels een list de vijand om de tuin leiden, verwarren of schade toebrengen.



VERWACHTING

De techniek achter R.U.S.E. is zwaar indrukwekkend en de game borrelt en pruttelt van potentie. De combinatie van listig oorlogvoeren en overzichtelijk troepen aansturen heeft de sluwe vos in mij aangewakkerd. Ik ben er klaar voor!

+ Google Earth zoomfunctie is waanzinnig.
+ Originele insteek.
+ Winnen middels list en sluwheid.
+ Bizar grote maps.
- Ogenschijnlijk simpel.
- Gaat dit werken op console?


JAN

R.U.S.E.
PC / XBOX 360
EUGEN SYSTEMS / UBISOFT
HERFST 2009

DE DSi: VETTE UPGRADE

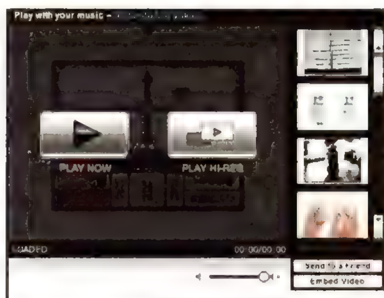
Heb jij 'm al, die DSi? Of twijfel je nog of je wel of niet gaat upgraden? Jan en Jurjen hebben de nieuwste versie van de DS alweer een tijdje in gebruik, en vertellen hun ervaringen met de nieuwe handheld. Misschien dat hun bevindingen je helpen de knoop door te hakken?

FOTO'S

Jurjen: Voornaamste verkoopargument van de DSi schuilt natuurlijk in de twee camera's. Zowel de binnenste als de buitenste camera biedt een resolutie van 0.3 mp. Dus ook al kun je de foto's heel gemakkelijk op een SD-kaartje zetten, de kwaliteit is te mager om er buiten je DSi veel mee te doen.
Jan: Maar dat is volgens mij ook nooit de opzet van Nintendo geweest. Het is vooral om mee te stoeien, wat fotootjes van jezelf en vrienden te maken, en daar rare grapjes mee uit te halen. Het is een tool om fun mee te hebben, dus absoluut geen vervanger van je digitale camera.
Jurjen: Ik heb er een weekendje mee lopen pielen, en ik moet zeggen dat de mogelijkheden om je foto's te vervormen en te bekladden best geinig zijn. Het werkt allemaal heel eenvoudig, en door het kleine formaat gaat het plaatjes uitwisselen (draadloos) met andere DSi-bezitters ook heel comfortabel.
Jan: Klopt, al heb ik wel zoiets van, 0.3 mp is wel érg laag. Neem de iPhone bijvoorbeeld, die is ook niet voorzien van een topcamera, maar met 2.0 mp is ie toch wat meer van deze tijd.

MUZIEK

Jan: Wat opgaat voor de foto's, geldt eigenlijk ook voor de muziek. Je kunt stemmen vervormen, effectjes toepassen, heel geinig allemaal,



maar het is geen vervanger van je MP3 speler of iPod. Sterker, de DSi ondersteunt niet eens MP3!
Jurjen: Nee, dat verbaasde mij ook al, hij speelt alleen AAC-tjes! De geluidskwaliteit van de DSi is wel behoorlijk verbeterd, het klinkt uit de speakers een stuk harder en voller allemaal. Ik denk daarom eigenlijk best dat ik 'm als MP3… eh, muziekspeler vaak ga gebruiken, terwijl ik toch drie iPods bezit. Ik vind die verschillende bewegende achtergrondjes en 'meedrum mogelijkheden' ook wel weer grappig.

Buitenste camera (0.3 MP): Om iemand tegenover je mee op de foto te zetten. Ondersteunt gezichtsherkenning.

Binnenste camera (0.3 MP): Om jezelf mee in beeld te brengen. Zowel voor foto's als voor EyeToy-achtige spelfuncties.

Speakers: Het geluid op vol volume is duidelijk harder en beter dan dat van de Lite.

Drie lampjes: Geel voor draadloze communicatie/ internet, groen voor opladen, blauw/rood voor power.

Richtingsknop: Hij is iets 'holler' dan die van de Lite. Waarmee we bedoelen dat het midden van de knop lager licht, en de randjes meer omhoog zijn gebogen. Voelt goed hoor.

Volumeknop: Geen schuifknop maar plusknop en minknop.

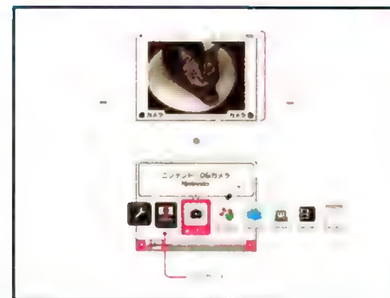
Powerknop: Kort indrukken om naar het hoofdmenu te gaan. Lang indrukken om het systeem uit te zetten.

Onderste scherm: In het menu op dit touchscreen kun je een lange rij toepassingen vullen en met de stylus over het beeld verschuiven.

Game Card-opening: Je hoeft het systeem niet langer uit te zetten om een game te plaatsen of te verwijderen.

> "ZOLANG JE DS LITE HET NOG GOED DOET, ZIEN WE VOORALSNOG GEEN DRINGENDE REDEN DE OVERSTAP NAAR DE DSi TE MAKEN."

Jan: Ja, net als dat je liedjes kunt bewerken met een 'papegaai', 'tunnel' of 'chipmunk'-effect. Alleen kan je die bewerkte liedjes vervolgens weer niet opslaan. Waarom nou niet?
Jurjen: Ja, dat zijn van die typische hedendaagse Nintendo-keuzes. Spelen om het spelen, niet om er verder nog iets mee te doen. Als je voor de DSi gaat, moet je accepteren dat alles draait om intuïtief gebruiksgemak en spielerei, voor diepere functies en verregaande toepassingen moet je geen DSi aanschaffen.



TOEPASSINGEN

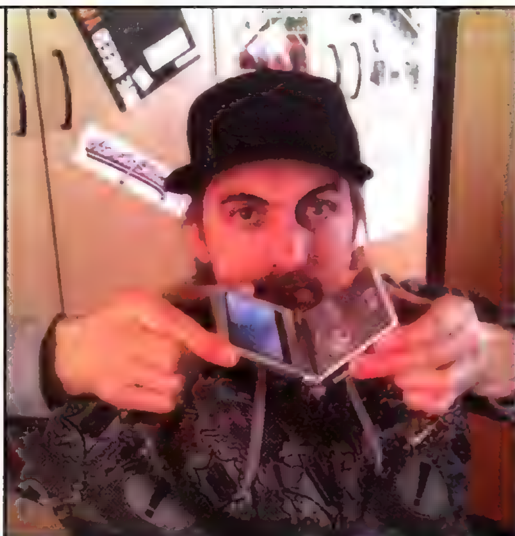
Jurjen: Wat meteen opvalt als je de DSi aanzet, is het menu met veertig vakjes. Alleen de eerste zes vakjes zijn gevuld, respectievelijk met System Settings, de game die je in je DS hebt gestoken, Camera, Sound, Shop, Download Play en Pictochat. Via die Shop kunnen we natuurlijk nog veel meer toepassingen en spelletjes binnenhalen, om die andere vakjes in het menu mee te vullen.
Jan: Denk aan een agenda-applica-



MAARTEN

Wat was de beste handheld update van Nintendo?
Ik was echt blij met de GBA SP. Hij lag lekker in de hand, was klein en je kon 'm dubbelvouwen zodat er geen krasjes op het scherm kwamen terwijl je 'm in je broekzak had zitten.

Ga je een DSi kopen? En waarom (niet)?
Nee, ik speel op de eerste DS en die doet het nog prima.

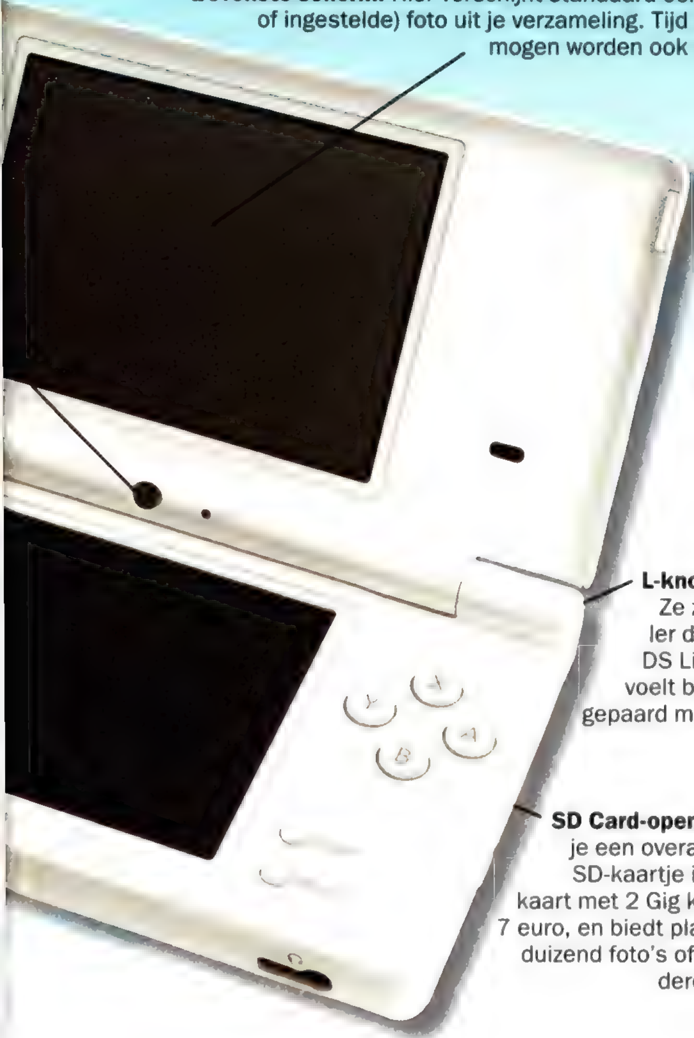


OF ZAKKENVULLERIJ?

JAN EN JURJEN (NOG) NIET IN JUBELSTEMMING


JAN


JURJEN



Bovenste scherm: Hier verschijnt standaard een (willekeurige of ingestelde) foto uit je verzameling. Tijd en batterijvermogen worden ook weergegeven.

L-knop en R-knop: Ze zijn iets smaller dan die van de DS Lite. Indrukken voelt beter, het gaat gepaard met een prettig klikgevoel.

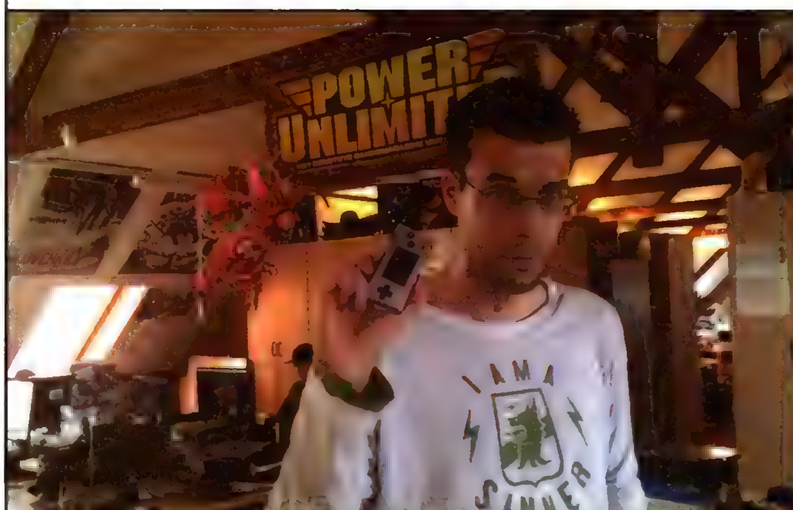
SD Card-opening: Hier kun je een overal verkrijgbaar SD-kaartje insteken. Een kaart met 2 Gig kost nog geen 7 euro, en biedt plaats aan drieduizend foto's of zo'n driehonderd AAC-tracks.

Geen GBA-opening: Dus niet geschikt voor GBA-spellen of voor de GBA-opening van de Lite bedoelde accessoires.

JEROEN

Wat was de beste handheld update van Nintendo?
Voor mij was dat de overstap van GBA SP naar GBA Micro. Wat een geweldige D-pad heeft dat kleine apparaatje zeg. En het scherm! Super strak beeld en goede belichting. Maar belangrijker nog is het formaat; hij glijdt zo je broekzak in. Het komt nog wel eens voor dat ik hem uit de kast tover om die GBA toppertjes op te spelen. Golden Sun anyone?

Ga je een DSi kopen? En waarom (niet)?
Ik denk dat ik hem nog even links laat liggen. Tenzij Nintendo zo duivels is dat ze DSi games gaan uitbrengen die alleen gespeeld kunnen worden op de DSi en niet meer op de DS Lite, dan word je wel gedwongen natuurlijk. Had ik nog geen DS of alleen die oude DS doos, dan had ik hem natuurlijk wel aangeschaft. Maar vooralsnog hou ik het bij de Lite.



VAN MP3 NAAR AAC IN DRIE STAPJES

Je kunt op de DSi dus geen MP3-tjes maar wel AAC-bestanden afspelen. Als je iTunes op je computer hebt staan, is het gelukkig heel simpel om je muziekbestanden van MP3 naar AAC te veranderen. Selecteer simpelweg één of meer nummers in je lijst, klik met rechts, en kies voor 'Selectie converteren naar AAC'. Even wachten tot het converteren is voltooid, en je nummers zijn klaar om via een SD-kaartje naar DSi Sound verplaatst te worden.

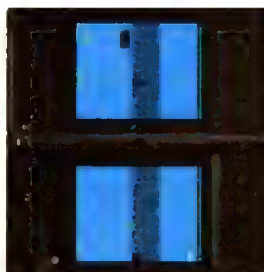






tie, een leuk vertaalwoordenboekje, een online kookboek... ik gis er maar even flink op los. Jij nog natte dromen in deze?
Jurjen: Volgens mij wordt het de grap dat je in dit geval kunt kiezen voor een Animal Crossing-agenda en een Zelda-kookwekker, dat soort dingen. Het is de bedoeling dat iedereen op deze manier zijn DSi naar eigen smaak inricht. Je kunt de vakjes ook verslepen om de volgorde ervan te veranderen.

Jan: Weet jij welke toepassingen nog gaan komen?
Jurjen: Met het oog op het verleden van Nintendo en de functies van de DSi zullen een Face Trainer en een nieuwe Electroplankton niet lang op zich laten wachten. Aangekondigd zijn inmiddels een EyeToy-achtige variant op WarioWare en een Brain Training spelletje.
Jan: Humpf, niet echt mijn dingen moet ik bekennen. Maar ik laat me graag verrassen.


DSiWare in de vorm van een soort Tetris onder water: Aquario...

GAMES

Jurjen: Vooralsnog zijn er geen echte, grootse gamer-games voor de download dienst van de DSi aangekondigd. Maar een Virtual Console dienst voor GBA spellen lijkt me niet uitgesloten. Daarbij zou het me ook niet verbazen als er halverwege 2010 retailgames (dus geen downloads) in de winkel liggen die alleen op de DSi kunnen worden gespeeld (en dus niet op andere DS-systemen).
Jan: Natuurlijk komen er straks

exclusieve DSi games, ouderwets in een doosje! Tenminste, dat wil ik. Nintendo creëert daarmee wel een probleem voor zichzelf. Ik hoop namelijk dat een nieuw Zelda-avontuur of een Mario wel gebruik gaat maken van de camera's en de extra CPU-kracht van de DSi, maar tegelijkertijd zal Nintendo de installed base van de huidige DS Lite niet van zich willen vervreemden.
Ik hoop dan maar op twee aparte versies, zoals er ook al twee versies zijn aangekondigd van de nieuwe Guitar Hero voor de DS.



In Japan liggen de DSi tasjes al in de winkels. Toffe kleurtjes... not!



ONLINE

Jan: Ik weet niet hoe het bij jou zat, maar ik kreeg mijn DSi vooralsnog niet online, terwijl mijn draadloze router wel werd herkend. Wat is dat toch weer?



Ook Mr. Driller is een van de games die in Japan al is te downloaden via DSiWare.

Jurjen: Nee, bij mij precies hetzelfde, terwijl mijn Wii en PS3 gewoon met één druk op de knop verbinding maakten. Ik weet ook niet wat het is, maar het onderstreept wel een beetje het 'mwoah'-gevoel dat ik van de DSi krijg. Ik vind eigenlijk alles eraan wel leuk en goed, maar tegelijk bekruipt me het gevoel dat het allemaal nóg leuker en beter had gekund.
Jan: Klopt, maar wie weet wat voor leuke downloads de toekomst gaat brengen? Al met al voelt de upgrade van DS Lite naar DSi een beetje als bij de verschillende modellen iPod en de verschillende PSP's. Net weer wat beter, maar niet wereldschokkend allemaal. De DS Lite upgrade ten opzichte van de DS, dat bracht me echt in een jubelstemming, dat heb ik nu (nog) niet...

CONCLUSIE

Met al die toeters en bellen is de DSi hoe dan ook de meest begerenswaardige handheld uit de DS-familie. Maar zolang je DS Lite het nog goed doet, zie we vooralsnog geen dringende reden de overstap naar de DSi te maken.



STEVEN

Wat was de beste handheld update van Nintendo?
Ook al speel er ik niet op, ik kies voor de Gameboy Micro! Ik speel er eigenlijk alleen maar niet op omdat ik een mooi exemplaar heb weten te bemachtigen in Japan. Mijn Famicom Special Edition staat dan ook trots bij mijn geek collection. De oude 'game and watch' vormgeving is geweldig en dat dit 16-Bit toppertje zo handzaam is gemaakt, had ik vijftien jaar geleden niet durven dromen.

Ga je een DSi kopen? En waarom (niet)?
Ik denk het niet. Ik heb een mooie glimmende zwarte DS Lite. Als ik die oude make-up doos versie zou hebben, had ik zeker de nieuwe DSi gekocht, maar vooralsnog zie ik geen noodzaak. Het is meer luxe, dus tot er een goede reden is die maakt dat ik niet zonder kan, blijf ik mijn DS Lite trouw.

NINTENDO WORDT STEEDS GEILER

Werd Nintendo vijf jaar geleden nog als allesbehalve hip en trendy gezien, de laatste jaren heeft de Japanse grootmacht haar zaakjes qua design in ieder geval steeds beter voor elkaar.

Werd de oorspronkelijke DS nog lacherig betiteld als 'broodtrommel', 'hoekse hamburger' of 'inklapspelcomputer', met de komst van de DS Lite werden alle monden gesnoerd. En had iedereen het ten tijde van de GameCube over de Paarse Kubus, de Wii is een state of the art machine die in elke door Jan des Bouvrie goedgekeurde woonkamer niet zou misstaan.
De trend wordt voortgezet met de DSi. Het apparaatje is niet langer glimmend maar kent een matte coating en volgt daarin de lijn van Apple - alle nieuwste modellen computerapparatuur zijn mat metallic. Dat betekent geen vette vingerafdrukken meer. Bovendien is hij nog strakker en dunner, zijn de beeldschermen net weer wat groter en liggen de knoppen heel slick verzonken in de behuizing.
Dit esthetische zelfvertrouwen vertaalt zich ook naar de stylus die sinds de DS steeds iets groter en langer is geworden. Het gaat wellicht te ver om hierin een fallussymbool te herkennen, maar feit blijft dat Nintendo's hardware onomstotelijk geiler is geworden de laatste jaren.



Van links naar rechts: DS, DS Lite en DSi.



De Stylus wordt echter steeds een tikkie groter.



HET GROTE OPLADERCOMPLOT!

Aaargh! Nee, niet weer! Niet weer een andere oplader bij de DSi! Vanwaar dit opladerterrorisme? Waarom nu weer een ander mondje aan dat draadje?
Wij raken onze opladers regelmatig kwijt in hotels en op vliegvelden. En dan kun je voor je mobiele telefoon dus niet die oplader van je digitale camera of MP3-speler gebruiken. En voor je DSi dus niet die van je DS Lite, en die van de gewone DS en GBA zijn ook weer anders. Dus als we er weer eens eentje achterlaten in een stopcontact of vliegtuigstoel, moeten we weer 15 euro neertellen voor een vervangend exemplaar.
Wat is hier nou de gedachte achter? Is het een design kwestie? Of heeft Nintendo een deal gesloten met de leverancier van die opladertroep?





JAN

Wat was de beste handheld update van Nintendo?
Dat is natuurlijk de GBA SP. Voor het eerst was de belichting acceptabel; bij diens voorloper moest je 's avonds onder een lamp gaan zitten, wilde je überhaupt iets zien. Bovendien was de GBA SP door zijn formaat eindelijk een echte handheld. Hij paste veel makkelijker in je broekzak!

Ga je een DSi kopen? En waarom (niet)?
Als ik een doorsnee gamer was, reeds in het bezit van een DS Lite, dan zou ik de vernieuwingen te marginaal vinden en niet tot aanschaf overgaan. Echter, als gamefreak en verzamelaar wil ik de DSi gewoon hebben. Heb je nog geen DS dan val je natuurlijk met je neus in de boter en doe je er goed aan die twee tientjes extra te betalen omdat je dan het meest veelzijdige apparaat in handen houdt. Om twintig euro te besparen en voor de DS Lite te gaan is dan een verkeerde vorm van zuinigheid.



JURJEN

Wat was de beste handheld update van Nintendo?
De opstap die mijn portable spelervaring het meest verbeterde was die van GBA naar GBA SP, vooral vanwege de toevoeging van de verlichting (zodat ik in Castlevania de vijanden ook echt kon zien aankomen) en het dichtklapsysteem (zodat ik 'm zonder hoesje in mijn tas kon gooien).

Ga je een DSi kopen? En waarom (niet)?
Lastige vraag voor iemand die dat soort dingen gratis krijgt. Ik denk dat ik 'm wel gekocht zou hebben, maar dan meer als noviteit, omdat ik het leuk vind om zo'n nieuw ding te bezitten en wel eens wil pielen met de nieuwe mogelijkheden. Maar misschien had ik de vlaag van aanvankelijke hebzucht ook wel gewoon laten overtrekken (zoals me bij de iPhone lukte), om te wachten op de toepassingen die het ding voor mij echt onmisbaar zullen maken.



DICE TOONT NIEUWE BATTLEFIELD DELEN

JAN STEEKT ZIJN LICHT OP IN ZWEDEN

De Battlefield-serie heeft de Zweedse ontwikkelaar DICE geen windeieren gelegd, en het is dan ook niet zo vreemd dat er dit jaar maar liefst drie nieuwe games uit het BF universum verschijnen. Jan vloog naar Stockholm om er twee eigenhandig te checken: Battlefield 1943 en Battlefield Bad Company 2.

De balie van het kantoor van DICE geeft direct z'n visitekaartje af. Een hele muur is beplakt met het artwork van de heldin van Mirror's Edge. Faith staart de wachtende journalisten streng aan. Alsof ze wil zeggen: 'Hebben jullie mij wel genoeg aandacht gegeven? Doen we een keer iets origineels bij DICE, is het weer niet goed!'
Tja, hoe je het ook wendt of keert… de verkoopaantallen van Mirror's Edge vielen een tikkeltje tegen.
Is het daarom dat DICE weer teruggrijpt naar haar vertrouwde Battlefield franchise? Nee, natuurlijk niet. Battlefield 1943 en Battlefield Bad Company 2 waren al lang voor de release van Mirror's Edge in ontwikkeling, en DICE verwacht met beide games weer ouderwets te kunnen scoren, en daar zouden ze wel eens gelijk in kunnen krijgen…



BATTLEFIELD 1943 & BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

[PC / PS3 / XBOX 360 - DOWNLOAD ONLY]

BATTLEFIELD 1943

BF 1943 mag je beschouwen als een ode aan Battlefield 1942. Het spel is geen remake, maar wel duidelijk geïnspireerd op de multiplayer shooter waarmee DICE de wereld aan haar voeten kreeg.
Zelf noemen de makers het een 'slice' van Battlefield. Verwacht dus geen - ik herhaal - verwacht dus GEEN volledige game. Dat zie je ook terug in de prijs van het spel. Een exact bedrag wilde men niet noemen, maar denk aan de prijzen van (mini)games op PSN en Xbox Live.
Een minigame kan je BF 1943 echter niet noemen, maar zo uitgebreid als de DLC van Grand Theft Auto IV wordt de game ook weer niet. Ik denk zelf aan een prijs van rond de 15 euro, en dat zou niet gek zijn voor een, zoals het er nu naar uitziet, geoliede multiplayer shooter (24 spelers) die vooral bedoeld lijkt om even een uurtje of twee tussendoor te spelen.

VLAGGETJESDAG

Diehard fans van de Battlefield serie zullen waarschijnlijk gaan piepen dat BF 1943 geen echte BF game is, maar dat is onzin. Sterker, als je je eerste stapjes zet op Wake Island voel je je weer helemaal thuis.
Wel bestaat het geheel slechts uit drie maps (inclusief Guadalcanal en Iwo Jima) en dat lijkt wat karig. Bedenk echter wel dat we hier te maken hebben met een download only game, een stukje Battlefield! Vanaf het moment dat je in de game zit, is het weer ouderwets genieten geblazen. De geallieerden beginnen vanaf een vliegdekschip en als je niet uitkijkt, krijg je meteen een Japanse bom op je pan. Snel met de bootjes aan land en trachten Japanse vlaggetjes te laten zakken, en Amerikaanse vlaggetjes te hijsen (tenminste, als je ervoor hebt gekozen met de Amerikanen te spelen, duh!).



EHBO IS PASSÉ

Het inmiddels bekende perk-systeem (Call of Duty, Killzone 2), schittert hier door afwezigheid. Alles is meteen van meet af aan beschikbaar en dat onderstreept nogmaals het instapniveau van de shooter. Dit is een game die je in je lunchpauze speelt, of even een paar uurtjes voor het slapen gaan.
Andere 'afslankmaatregelen' zien we bij de hoeveelheid klassen. Er zijn slechts drie klassen aanwezig: Scout, Infantry en Rifleman waar de vijf originele klassen min of meer in samengevoegd zijn.
De Scout kan zowel met sluipschuttersgeweer als met explosieven stoelen, de Rifleman zal de populairste knalklasse worden, terwijl de Infantryman tanks kan repareren met zijn moersleutel en kan opblazen met een bazooka.
De Medic is met vervroegd pensioen gestuurd. Die is ook niet meer nodig aangezien je health langzaam weer aanvult als je even schuilt. EHBO kisten zijn blijkbaar volledig passé.



IK WIL ZO'N LAMP!

DICE heeft een van de hipste kantoren waarin ik ooit ronddartelde op een perstrip. Veel glas, veel open ruimten, veel wit, veel RVS en een hoogwaardige afwerking. Maar het coolste meubelstukje was toch wel het tafellampje met een goud gespoten gun als houder. Zoinks!







Hetzelfde geldt voor munitiekisten. Je kunt nog wel steeds handmatig herladen, maar je kogels raken niet op. Als je magazijn leeg is, zul je even een paar seconden moeten wachten tot deze zich weer aanvult. Op dat moment ben je natuurlijk wel behoorlijk kwetsbaar, maar je hoeft niet meer op zoek naar dozen met kogels.

BRANDENDE HEL

Leuke bijkomstigheid is dat BF 1943 gebruik maakt van de Frostbite engine die ook Bad Company van power voorzag. Dat betekent dat je dus desgewenst alle bomen op de eilanden weg kunt knallen (weg cover), installaties en gebouwen (deels) aan gruzelementen bombardeert, dat de voertuigen met veel kabaal door de lucht slingeren bij ontploffingen en de ooit zo mooie tropische vegetatie langzaam in een brandende hel verandert.
Kortom: het wordt explosieve fun straks met BF 1943, dat er eveneens voor gaat zorgen dat console only mannetjes ook eens los kunnen met Battlefield. De puristen zullen het waarschijnlijk allemaal iets te uitgekleed vinden, maar neem maar van deze purist aan: het levert absoluut fun op.

BATTLEFIELD HEROES

In de intro maakte ik melding van drie Battlefield titels en die derde is natuurlijk Battelfield Heroes. Deze gratis multiplayer cartoonshooter werd aanvankelijk met veel bombarie aangekondigd maar zakte al snel weg in een moeras van stilte. Tijdens mijn perstrip heb ik links en rechts toch wat informatie kunnen verzamelen.

- Battlefield Heroes is alive & kicking. De closed bèta is in volle gang.
- Het werd niet met zoveel woorden gezegd, maar ik vermoed dat de game vlak na de zomer zal uitkomen.
- EA en DICE gaan niet over een nacht ijs. Dit is een compleet nieuw model voor EA en men wil in een keer knallen. Het wordt ook geen geinig tussendoortje maar echt een volwaardige game met alle toeters en bellen die je van een Battlefield game mag verwachten, alleen dan veel toegankelijker.
- Battlefield Heroes stopt niet na de release. Men wil, vergelijkbaar als bij een MMO, het liefst maandelijks nieuwe content beschikbaar stellen, vooralsnog allemaal gratis. Hierbij moet je denken aan nieuwe maps, nieuwe voertuigen, nieuwe wapens en wellicht nieuwe klassen.
- De inkomsten haalt EA straks uit microtransacties zoals bijvoorbeeld een gekleurd hoedje, een raar dansje, een tank met zebraprint of een knotsgek wapen. Maar het complete (standaard) wapenarsenaal en alle voertuigen zijn gewoon meteen speelbaar.
- Ook haalt EA inkomsten uit banners op de website. De game zal geen ingame advertisement bevatten. Nu niet, straks niet, nooit niet.



"DIT IS EEN GAME DIE JE IN JE LUNCHPAUZE SPEELT, OF EEN UURTJE VOOR HET SLAPEN GAAN."



[PC / PS3 / XBOX 360]

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

Eigenlijk was Battlefield Bad Company ook een nieuwe IP van DICE, net als Mirror's Edge. Ja, het had het naampje Battlefield in de titel maar die kon je net zo goed weglaten.
De enige overeenkomsten zijn terug te voeren op knallen met wapens en rijden met voertuigen. Voor de rest draaide het in BC vooral om dingen vernielen; niet alleen omdat het leuk was, maar ook omdat het invloed had op de gameplay.
Bad Company zorgde in ieder geval voor een denderende achtbaanrit en deel 2 doet daar nog wat schepjes Semtex bovenop. Denk opnieuw aan een achtbaan, alleen nu voortgedreven door straalmotoren terwijl de achtbaankarretjes zelf in brand staan. Dat gevoel krijg je als je Bad Company 2 speelt.



COMPLETE DESTRUCTIE

Deze keer staat de B-Company op scherp want het heeft er alle schijn van dat de Russen een invasie op Amerika aan het voorbereiden zijn. Of is er meer aan de hand?





Mijn eerste kennismaking met de game betrof slechts het topje van de ijsberg maar het was al om je vingers bij af te likken. Over ijs gesproken: de levels die wij te zien kregen speelden zich allemaal af in de sneeuw en dus was het destructieve kwartet gehuld in fraaie witte camouflagepakken. Haggard heeft deze keer zelfs een lange baard en hij ziet er bijkans uit als een jonge variant op de Kerstman. De toon wordt meteen gezet wanneer jij en je team (je speelt nog steeds jongeling Preston Marlowe) de achtervolging inzetten op een Russische vrachtwagen. Echter, voor het zover is, word je al van alle kanten beschoten door verborgen soldaten.
Natuurlijk speelt ook nu het mollen van je omgeving weer een allesbepalende rol, maar de makers gaan nog even wat verder. Nog steeds kun je een gat in de muur knallen of een gevel opblazen om vijanden te verrassen, maar je kunt nu ook (met genoeg vuurkracht) complete huizen en gebouwen laten instorten. Wanneer je jezelf in een gebouw dat op instorten staat begeeft, zal er een indicator gaan flikkeren. Dan is het echt als de wiedeweerga wegrennen anders ben je zo plat als een dubbeltje!

LACHEN MET DE B-COMPANY?

Daarnaast is er ook veel scripted actie waarbij je daadwerkelijk het idee hebt in een Die Hard film beland te zijn. Tijdens woeste voertuigachtervolgingen word je werkelijk van alle kanten belaagd. Vanuit de bergen komen quads op je af gescheurd en jij mag ze overhoop knallen met granaatjes. Ondertussen probeert een truck je van de weg te rijden en dien je ook inkomend mitrailleurvuur te ontwijken.
Op een gegeven moment ontploft een vijandelijk voertuig, en door de kracht van de explosie maakt deze een angstaanjagende salto richting de truck waar de B-Company in rijdt. Het brandende wrak mist de truck op een haartje.



Daarna duikt een Russische gevechtshelikopter op die je bestookt met raketten en kogels. De B-Company truck duikt een bergtunnel in maar dat weerhoudt het vliegende gevaarte er niet van eveneens de tunnel in te vliegen en zo heel dicht bij je in de buurt te komen. Op dit soort memorabele momenten klopt het hart in de keel en giert de adrenaline door je lijf.
De enige vraagtekens die ik tot nu toe zet bij Bad Company 2 is de humor, althans het gebrek daaraan. Het lijkt er allemaal wat serieuzer aan toe te gaan en dat zou ik jammer vinden want juist die humor van het eerste deel relativeerde de overdreven actie zo lekker.

"EEN ACHTBAAN VOORTGEDREVEN DOOR STRAALMOTOREN TERWIJL DE KARRETJES IN BRAND STAAN".

BATTLEFIELD 3

Is Bad Company niet helemaal jouw ding, en klinkt BF 1943 je te simpel? Dan moet je nog even wachten op… Battlefield 3!
Dat die game er gaat komen, is nagenoeg zeker, al was het maar vanwege het feit dat EA de domeinnaam battlefield3.com bezit. Je moet nog wel even geduld hebben, want ik verwacht het spel niet eerder dan najaar 2010.

THE STREETS ARE HIS BATTLE GROUND. THE CAR HIS WEAPON.

VIN DIESEL

WHEELMAN™














PLAYSTATION.3

MIDWAY

Wheelman © 2008 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. WHEELMAN is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. Used by permission. Midway and the Midway logo are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission Midway Home Entertainment Inc and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. The Tigon logo is a trademark of Tigon Studios, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. " " and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

www.wheelmangame.com

MARIO & LUIGI RPG3!!!

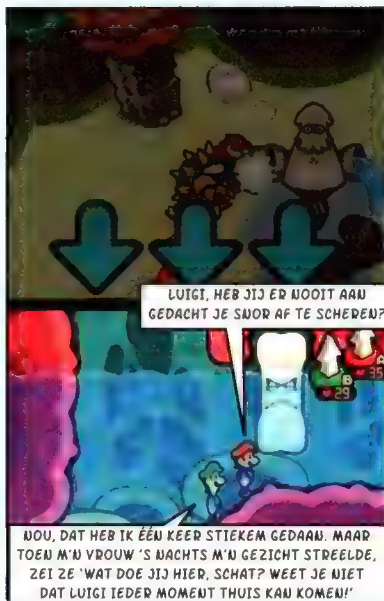
Als je nog eens aandachtig naar de titel boven dit artikel kijkt, zie je dat deze wordt gevolgd door maar liefst drie uitroeptekens. Dat heeft niets te maken met een buitensporig enthousiaste redacteur, het hoort gewoon bij de titel. Wat overigens niet betekent dat Jurjen niet enthousiast werd tijdens het spelen van de Japanse versie van dit spel.

Waar het in de tweede RPG met Mario & Luigi draaide om twee duo's, staat in de derde een trio centraal. Dit trio wordt gevormd door Mario, Luigi en Bowser. Aangezien ik de Japanse taal niet machtig ben, weet ik niet wat er nou precies gebeurd is, maar het komt erop neer dat Bowser na een slechte maaltijd een half koninkrijk heeft opgeslokt, inclusief Mario & Luigi.
Die zitten dus in het lichaam van Bowser, weergegeven op het onderste scherm. Op het bovenste scherm kun je Bowser besturen. Een geinige opzet die in de zes uur dat ik de game speelde al heel wat unieke momenten heeft opgeleverd.



IN ZIJN LICHAAM

Het grootste deel van de tijd kun je met een druk op de knop kiezen tussen de actie op het bovenste of onderste scherm, dus of je met Bowser of de Mario-broeders wilt spelen.
Dat spelen met de Mario-broeders werkt net als in de voorgangers. Mario loopt voorop, Luigi volgt, je kunt Mario laten springen met de A-knop en Luigi met de B-knop. Gaandeweg het avontuur krijg je hamertjes en andere voorwerpen die nieuwe acties mogelijk maken. Je volgt hun acties dit keer in een plat zijaanzicht (zoals in de Mario-platformers), en dus niet in het 'schuin bovenaf'-zicht van de voorgangers. Dit 'schuin bovenaf'-



zicht is namelijk voorbehouden aan Bowser, die het eigenlijke avontuur mag beleven. Mario & Luigi doen dit keer weinig meer dan in zijn lichaam de problemen oplossen die Bowser daarbij hinderen.

BLOKKADE

Vroeg in het avontuur verliest Bowser bijvoorbeeld zijn vermogen vuur te spuwen, en moeten Mario en Luigi in zijn keel een reeks vijanden en platformpuzzels overwinnen - waarbij ze op hun beurt de hulp van Bowser weer nodig hebben.
Als je Bowser op het bovenste scherm namelijk naar een fontein beweegt, gaat hij eruit drinken, waardoor de gangetjes op het onderste scherm vol water stromen, zodat Mario en Luigi naar hoger gelegen platformen kunnen zwemmen.
Wanneer de Mario-broeders op deze manier de eindbaas (een reuzenpissebed in een buis) hebben bereikt en verslagen, blijkt dat dit de blokkade in Bowser's keel was.
Vanaf dat moment kan Bowser dus weer vuur spuwen, bijvoorbeeld om



de bomen op zijn pad te verbranden, of om zijn vijanden te roosteren tijdens de beurt-voor-beurt-gevechten.

TEGENAANVAL

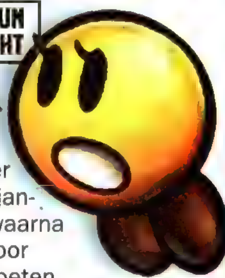
Inderdaad, bij de gevechten moet je steeds weer wachten tot het je beurt is alvorens toe te slaan. Anders dan bij andere RPG's hoef je echter niet lijdzaam toe te kijken terwijl je poppetjes schade oplopen, want met de juiste timing kun je een aanval altijd ontwijken of veranderen

> **"DE UNIEKE SITUATIES EN SPANNENDE MOMENTEN VOLGEN ELKAAR IN RAZEND TEMPO OP."**



in een tegenaanval.
Wanneer een boommonster bijvoorbeeld een tak naar Bowser gooit, kun je deze met de juiste timing terugslaan om juist bij die boom de schade te berokkenen. Hangt er een stuk fruit in de boom, dan kun je ook de zuigende move van Bowser gebruiken om dit op te slokken en aldus je energiepunten aan te vullen.

JURJEN BELEEFT FUN TOT DE DERDE MACHT



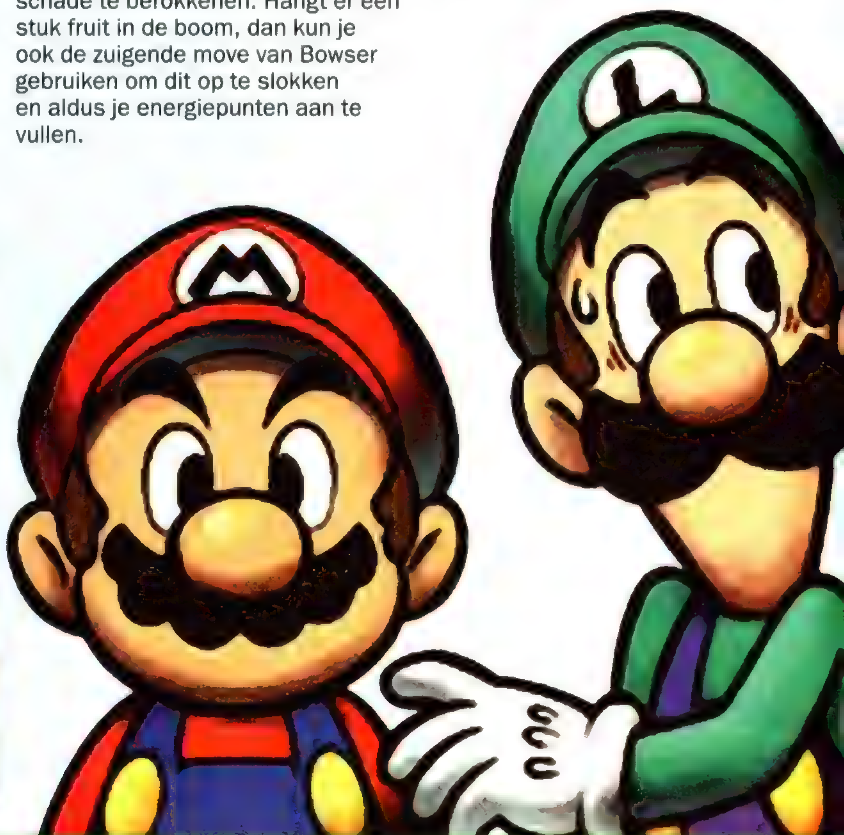
Soms kan Bowser zelfs complete vijanden opslokken, waarna ze in zijn maag door Mario en Luigi moeten worden verslagen, ook weer in van die beurt-voor-beurt-gevechten.

WOW

Avonturieren met verschillende poppetjes, beurt-voor-beurt-gevechten, maffe humor... de belangrijkste ingrediënten uit de voorgangers zijn allemaal weer aanwezig.
Tot nu toe bevalt deeltje drie me al een stuk beter dan deeltje twee, en het zou me ook niets verbazen als Mario & Luigi RPG 3!!! uiteindelijk het beste deel uit de serie blijkt te zijn.
Dat durf ik nu reeds te zeggen omdat de Japanse versie me al urenlang met een grote grijns en af en toe een welgemeende 'wow' (als in: 'wow, wat is dat goed bedacht') aangenaam bezighield.
De unieke situaties en spannende momenten volgen elkaar in razend tempo op, en het spel staat bol van de leuke kleine dingetjes die je nauwelijks bewust oppikt maar toch zowel je verbeelding als je nieuwsgierigheid op feilloze wijze prikkelen.

SUBTIELE VERANDERING

Neem nou die subtiele verandering in de achtergrondmuziek als je wisselt tussen het bovenste en het





onderste scherm, van staccato met houten instrumenten naar spacy, een tikje dreigend en gevuld. Let wel, de muziek blijft hetzelfde, enkel de inkleuring verandert. Ik hou van dat soort dingen.
Of neem dat vlaggetje uit de eerste Mario dat tegelijk met je ervaringspunten stijgt, zodat heel beeldend wordt verteld hoe ver je nog van het volgende level (de top van de mast) bent verwijderd.
Dit soort subtiele dingetjes perfectioneren de veel minder subtiele en soms zelfs compleet gestoorde ideeën, die je bijvoorbeeld je complete DS laten draaien in je strijd tegen een kasteel, of vuurballen op het juiste ritme tegen de spierballen van Bowser laten werpen, zodat hij sterk genoeg wordt om een eiland naar zich toe te trekken.

WACHTEN

Zo, en dat was het voorlopig wel even, wat Mario & Luigi betreft. Ik ga mezelf dwingen met het spelen van de Japanse versie te stoppen, want natuurlijk wil ik de game het liefst helemaal in het Engels beleven.
Op het moment dat je dit leest is die net in de VS verschenen, de Europese release staat vooralsnog op 'zomer 2009'.
Op het moment dat ik dit schrijf, is de Amerikaanse release nog een paar weken van me verwijderd, maar daar ga ik dus gewoon op wachten. Ik zal de Japanse versie niet meer aanraken. Echt niet. Gewoon even wachten, paar weekjes, moet lukken.
Ach, wie hou ik eigenlijk voor de gek ;-)

GOEDE DERDE DELEN

Het gebeurt wel vaker dat Nintendo na een iets minder geslaagd tweede deeltje zich revancheert met het derde deel, niet zelden het beste en eigenlijk altijd het meest uitbundige en veelzijdige deel in een serie.
Zo ging het al bij Super Mario Bros 3 (de derde 2D-Mario), Zelda: A Link to the Past (de derde Zelda), Super Mario Galaxy (de derde 3D-Mario, zie screen) en nu dus blijkbaar ook bij Super Mario RPG3!!!
Dat belooft veel voor de derde Pikmin die we later dit jaar verwachten, al was in die serie het tweede deel natuurlijk ook niet mis.





DE BESTURING

Je bestuurt het grootste deel van Super Mario RPG3!!! gewoon met de knoppen, maar er zijn ook minigame-achtige onderdelen die je via het touchscreen bedient. Een dergelijke passage wordt altijd keurig aangekondigd middels een touch-icoontje dat je moet aanraken om ermee te beginnen, zodat je even de tijd hebt om je stylus te trekken.


Eigenlijk hadden ze die Bowser gewoon Fikkie moeten noemen.



VERWACHTING

Jaaa, ze kunnen het nog hoor, daar bij Nintendo. Dit is The Big N op z'n best, dit is fun tot de derde macht, dit wordt de game die de zomer van 2009 onvergetelijk gaat maken!!! Hij kan niet snel genoeg komen!!!

+ Uniek samenspel van de wereld binnen en buiten Bowser's lichaam!!!
+ Spannende gevechten met verrassende mogelijkheden!!!
+ Beeld, geluid, gameplay, spelritme, variatie, humor, alles klopt gewoon!!!


JURJEN

MARIO & LUIGI RPG3!!!
DS
ALPHADREAM / NINTENDO
ZOMER 2009

CALL OF JUAREZ

Games met nors kijkende cowboys zijn in de regel minder populair dan games met boos kijkende ruimtemariniers of stoer kijkende WO II soldaten. Jan keek echter behoorlijk vrolijk na zijn speelsessie met Call of Juarez: Bound in Blood.

Vloeken. Spugen. Prostituées. Racisme. Hebzucht. Moord. Plundering. Brandstichting. En kogels. Heel veel kogels. Het originele Call of Juarez was een even keiharde als vermakelijke Wild West shooter met behoorlijk wat originele spelelementen. En al kreeg de game niet die positieve aandacht die het in mijn ogen verdiende, Techland's harde werk werd in zoverre gewaardeerd, dat ze in opdracht van Ubisoft een sequel mochten maken.

DE GEBROEDERS MCCALL

Iedereen die het origineel heeft uitgespeeld weet dat van een echte sequel geen sprake kan zijn aangezien de meest aansprekende hoofdrolspeler - de op wraak beluste, 'gunslinging' dominee Ray McCall - tegen het einde van het spel het loodje legt. Geen paniek, Bound in Blood is namelijk een prequel, en dat is in dit geval dus een goede zaak.
In Bound in Blood leren we onder andere waarom Ray uiteindelijk dominee is geworden. Ik herkende Ray meteen, ondanks het ontbreken van z'n witte boordje en z'n bruine in plaats van zilvergrijze haren.
Ray, die ook een wat minder doorgroefd gelaat heeft dan in het eerste deel, wordt vergezeld door zijn jongere broer Thomas, en samen vormen ze een dodelijk duo.

FOCUS OP ACTIE

De manier waarop het verhaal verteld wordt, is identiek aan die in het origineel: speelde je in de vorige game afwisselend met Billy en Ray, nu switch je tussen Thomas en Ray met het grote verschil dat je aan het begin van iedere missie zelf mag kiezen met wie je speelt. In de originele shooter bepaalde de verhaallijn wanneer je wie onder je knoppen kreeg, nu bepaal je zelf met wie van de twee je gaat knallen (met uitzondering van enkele tutorials en plottwist missies).
Techland heeft verder goed naar de fans en de kritiek geluisterd. Het nobele streven om Billy's gameplay in Call of Juarez een vleugje stealth, platform en gepuzzel mee te geven, miste een doel en dus ligt de nadruk in Bound in Blood helemaal op brute actie.
Dat wil gelukkig niet zeggen dat de gameplay eentoniger is geworden want de actie is zeer divers. Zo krijg je te maken met shootouts, duels, dingen opblazen met dynamiet, achtervolgingen te paard, schieten vanaf je paard, stoeien met kanonnen en gatling guns en nog veel meer variaties op poef, paf, boem, knetter en knal.



In Amerika was het de tijd van de burgeroorlogen. Uiteindelijk zou McDonalds als winnaar uit de bus komen.



Het Midden- en Kleinbedrijf wil dat de mogelijkheden om vuurwerk te verkopen worden uitgebreid. Zou wel grappig zijn: vuurwerk kopen bij 't Kruidvat.

WAPENBROEDERS

Het verschil tussen beide personages zit 'm deze keer vooral in het hanteren van divers schietgerei. Ray is meer de man van vijanden van dichtbij neerknallen met dubbele guns, terwijl Thomas liever 'long range' karabijnen gebruikt of als sluipschutter opereert.
Zo zal Ray vaker op straat zijn conflicten uitvechten, terwijl de wat lenigere Thomas over daken trippelt en de vijand vanuit hoge posities op de korrel neemt.
Thomas doet leuke trucjes met z'n lasso, Ray jongleert met dynamiet, Thomas is sneller maar een tikje kwetsbaarder, Ray draagt een





HET GRIJZE WILDE WESTEN

Clint Eastwood, momenteel in de bioscopen te zien als knasse knar in de film Gran Torino, was ooit mijn jeugdheld. Met name zijn spaghetti-westerns staan nog vers in m'n geheugen gegrift. In de 'Dollars'-films, het meesterwerk The Good, The Bad & The Ugly en de anti-Western The Unforgiven kreeg het Wilde Westen wat meer diepgang dan gebruikelijk in het genre.
In dat kader heb ik nog een tip voor liefhebbers die hun Westerns graag met wat meer inhoud en rauwheid beleven: de serie Deadwood van HBO. Er zijn drie seizoenen en ze zijn stuk voor stuk briljant.

BOUND IN BLOOD

JAN SCHIET SNELLER DAN ZIJN SCHADUW

stalen vest en kan meer kogels opvangen en ga zo maar door. Zo krijg je twee verschillende speelstijlen en is het extra leuk een level opnieuw te spelen met de andere broer.

CALL OF DUTY: BOUND IN BLOOD?

Naast de gevarieerde actie zijn ook de missies zeer afwisselend. Zo zul je bijvoorbeeld enkele missies spelen waarbij de twee broers als Confederale soldaten in de Amerikaanse Burgeroorlog tegen de Union vechten. Deze intense gevechten doen denken aan Call of Duty en diezelfde heftigheid zien we bijvoorbeeld ook wanneer je je aan de zijde van Indianen schaart en tegen oprukkende soldaten vecht.
Alle Wild West clichés die zich lenen voor vette shootouts worden uit de kast gehaald. Op een stoomschip op een rivier, een achtervolging met een postkoets, de zinderende woestijn, een verlaten spookstadje, Azteekse ruïnes in Mexico, schieten op een rijdende trein... it's all there.



Als deze gast mee had gedaan aan The Good, The Bad & The Ugly, lijkt me duidelijk welke rol hij had gespeeld...



"DE NADRUK IN BOUND IN BLOOD LIGT HELEMAAL OP BRUTE ACTIE."

De Call of Duty vergelijking gaat hopelijk ook hout snijden in de multiplayer die veel meer is dan een verplicht nummertje. Naast rechttoe, rechtaan Deathmatch en teamgebaseerde speltypen, zijn er ook objective based spelmodi waarbij marshalls, bountyhunters, bandieten en vogelvrijverklaarde revolverhelden elkaar online naar het leven staan.

Sowieso beloven de makers dat we straks online sheriff versus bankovervaller mogen gaan spelen en dan kun je bij mij eigenlijk al weinig meer fout doen. Ik speel dan natuurlijk in het kamp van de bankovervallers, maar dat hadden jullie vast al geraden...

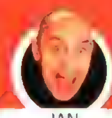
GEEN CO-OP?

De opzet van Bound in Blood doet vermoeden dat de game een coöperatieve mode kent waarbij twee spelers samen door de dikbelegde singleplayer campagne heen mogen schieten. Niets is minder waar.
Bound in Blood zal geen co-op kennen. Dat is mijn inziens een gemiste kans maar de makers hebben een plausibele verklaring: de twee broers komen gedurende de game tegenover elkaar te staan want ook zij vallen uiteindelijk ten prooi aan hebzucht en foute vrouwen.
Dit zal, zo verwacht ik, dramatische gevolgen hebben en deze plotwending wordt natuurlijk teniet gedaan wanneer je een co-op mode toevoegt. Aan de andere kant, het had wel heel erg leuk geweest om samen met een buddy het Wilde Westen onveilig te maken. Nou ja, je kunt niet alles hebben...

VERWACHTING

De rauwe, harde insteek van Bound in Blood zal zelfs de grootste anticowboy lobbyist aangenaam gaan verrassen. Haal je pruimtabak tevoorschijn en poets die colts maar vast op!

+ Intens, hard, rauw en stoffig.
+ Twee speelstijlen.
+ Veel afwisseling.
+ Multiplayer wordt (op papier) de bom.
- Geen co-op, boehoe.



JAN

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD
PC / PS3 / XBOX 360
TECHLAND / UBISOFT
ZOMER 2009

GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME

JAN GAAT OP SPOKENJACHT

Het spookt in huize Meijroos. De Geest van de Belasting jaagt Jan al weken de stuipen op het lijf. Misschien dat de Ghostbusters kunnen helpen?

Het is op zich opmerkelijk dat er in de vorige eeuw maar twee Ghostbusters films zijn verschenen en toch iedereen die lijkt te kennen, ook diegenen die er niet mee op zijn gegroeid. Atari ziet dan ook kansen om mee te liften op deze bekendheid. En omdat de twee films over de New Yorkse spokenjagers deze zomer op Blu-ray uitkomen, inclusief een bulderende marketingcampagne, lijkt dit hèt moment voor het releasen van een (volledig op zichzelf staande) Ghostbuster game.

SPOKEN VANGEN LOONT

De speler kruipt in de huid van een groentje, het vijfde lid van het Ghostbuster team, dat New York opnieuw moet ontdoen van spoken, monsters, demonen, belastingambtenaren en ander paranormaal gespuis.

Verschillende bekende en minder bekende spoken duiken op, van Slimer tot Vigo the Carpathian, en de ene geest laat zich weer net effe anders vangen dan de andere (met de protonblasters) terwijl sommige wezens als mini- en levelbosses functioneren.

Spoken vangen loont, want na ieder gevangen paranormaal wezen, ontvang je cash waarmee je je uitrusting upgrade. Zo kun je een strakkere protonstraal krijgen (i.p.v. eentje die alle kanten op slingert) of de omgevingen beter scannen op abnormale straling. Door wezens te scannen krijg je via je PDA de zwakke punten van de entiteit in kwestie in beeld, zodat je een plan van aanpak kunt maken. Een beetje zoals het scannen in de Metroid games.


En goed uitkijken voor spookrijders natuurlijk.




Alsof Geert Wilders een stapel Korans tegenkomt...

GEESTIG

Ghostbusters - The Video Game laat de bekende momenten en personages uit de twee GB films herleven maar bouwt er wel een volledig eigen verhaal omheen.

Zo zullen jij en je mede geestenjagers af toe naar een alternatieve dimensie reizen om daar eveneens de boel op stelten te zetten. Dit kan een leuke toevoeging vormen, al hoop ik dat de makers hierin niet te ver doorslaan.

Belangrijker vind ik dat de humor uit de films en de karaktertrekjes van de personages perfect tot leven komen. De dialogen zijn spot on, om niet te zeggen 'erg geestig'.

MULTISPOKEN

De PS3, PC en Xbox 360 versies kennen diverse multiplayer speltypen. Grootste teleurstelling is dat er geen story co-op mode aanwezig is. Je kunt in de uiteindelijke versie wel met vier spelers tegelijk spoken vangen, coöperatief dus, maar dat zijn losse opdrachten die niets met het verhaal te maken hebben.

Vermakelijk ogen de multiplayer modi waarin je bewust zoveel mogelijk schade mag aanrichten (Destruction), golven aan spoken van je af moet zien te houden (Survival) en hordes Slimers moet uitschakelen (Slime Dunk). Dit is echter slechts het topje van de multiplayer ijsberg.



"DE DIALOGEN ZIJN SPOT ON, OM NIET TE ZEGGEN 'ERG GEESTIG'."

WII MEER CARTOONY

De Wii-versie zou aanvankelijk een low-res versie worden van de next-gen spellen, maar men besloot hier halverwege de ontwikkeling van af te stappen. Op de Wii kent de game nu een cartoony uiterlijk inclusief koddige personages.
Het spel ontbeert online multiplayer, kent wel splitscreen en bezit iets meer puzzelelementen dan zijn grotere broers.



VERWACHTING

Naast Riddick, lijkt Ghostbusters eindelijk weer eens een echt leuke 'filmgame' te worden. En dat is geen spookverhaal.

- \+ Ghostbusters sfeertje perfect weergegeven.
- \+ Bekende spoken uit beide films komen tot leven.
- \+ Puinhopen creëren.
- − Geen verhaalgedreven co-op.
- − Repetitieve actie ligt op de loer.


JAN

GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME
PC / PS3 / XBOX 360 / Wii
RED FLY STUDIO /
TERMINAL REALITY / ATARI
19 JUNI 2009

KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE

Je hebt 2D-platformers, je hebt 3D-platformers, en je hebt Klonoa. Dit spelletje wordt ook wel een 2,5D-platformer genoemd. Niet correct, vindt Jurjen, maar wel begrijpelijk.

JURJEN VERPLAATST ZICH DOOR 2,5 DIMENSIES



Dat Klonoa: Door to Phantomile een 2,5D-game wordt genoemd is niet correct (aangezien halve dimensies niet bestaan) maar wel begrijpelijk. Immers, de game speelt weliswaar op het platte vlak van een 2D-platformer, het pad van je held Klonoa loopt wèl door driedimensionale omgevingen.
Soms biedt dit mogelijkheden die in gewone 2D-games niet bestaan. Je pad slingert bijvoorbeeld dusdanig door de 3D-omgeving dat het zichzelf kruist, het bovenste pad buigt bij het onderste vandaan, of je wordt door een liftje naar een plek in de achtergrond gebracht.
Maar goed, genoeg over de omgeving. Laten we eens zien wat de held allemaal kan.





Klonoa kreeg nog ruzie met de eigenaar van die mijnwagentjes omdat hij steeds sprak over mijn wagentjes.

GRIJPEN

Klonoa kan net als Mario op vijanden springen om ze te killen en net als Yoshi na een sprong een stukje zweven. Maar zijn kenmerkende move is toch wel het vastgrijpen van zo'n beetje elke vijand.
Een gegrepen vijand draagt Klonoa trots en dreigend boven zijn hoofd, waarbij hij het slachtoffer als projectiel in alle richtingen kan werpen, dus ook naar de voorgrond of achtergrond.
Door een vijand omlaag te gooien, trekt Klonoa zichzelf de lucht in, en die move heb je vaak nodig om hoger gelegen platformpjes te bereiken.

MAGIE

Nu we kennis hebben genomen van de omgevingen en de mogelijkheden van de held, is het tijd deze bij elkaar te voegen en tot het feitelijke spel te komen.
Hier wordt de magie geboren. De levels lijken voor een onervaren oog misschien zomaar wat hindernissen op een rijtje, de fijnproever merkt meteen dat hier veel meer aan de hand is.
De platformpjes, vijanden en rare rekwisieten zijn zo kunstig en compact opgesteld dat ze de bewegingen van de held nauwkeurig regisseren. Klonoa is afgestemd op zijn omgeving als een sleutel op een duur slot, en de gameplay voelt strak als de arm van een boer in een drachtige koe.

PUZZEL

Hop, daar gaat Klonoa, hij springt en zweeft, stuitert en grijpt. Als een volleerd politicus trekt hij weer eens een rivaal omlaag om zelf hogerop te komen.
De gameplay is vlot maar niet snel. Dat moet ook niet, want het is altijd zaak de omgeving goed in je op te nemen. De meeste levels zijn als puzzels opgezet - als je simpelweg zo snel mogelijk naar het einde raast, kom je daar niet zelden voor een dichte deur te staan.
Om een level te halen moet je verder denken, vijanden naar schakelaars smijten, sleutels zoeken, in gaten springen. En natuurlijk slim gebruik maken van de mogelijkheden die alleen een 2,5D-game je kan bieden.
Hoe je Klonoa ook beschouwt, het is een feest de handige rakker door die heerlijk gevarieerde omgevingen te mogen helpen.



KIJK UIT! HET IS EEN REMAKE!

Let op, we hebben hier niet met een nieuwe game te maken, want Klonoa: Door to Phantomile verscheen ruim tien jaar geleden ook al voor de eerste PlayStation.
Het spel heeft echter nooit de aandacht of het succes gehad die het verdiende, en daarom is het helemaal niet verkeerd dat de game nog eens wordt aangeboden aan zowel de traditionele Nintendo-doelgroep als de Wii-kids en Wii-mama's.
Bovendien is de gameplay zo tijdloos strak dat deze ook anno 2009 indruk maakt, en heeft de game een fikse visuele update gekregen, waardoor de actie met sprankelende kleuren en fraaie beeldeffecten (water, ijs en mist zien er echt fantastisch uit) zelfverzekerder dan ooit van je beeldscherm knalt.

"DE GAMEPLAY VOELT STRAK ALS DE ARM VAN EEN BOER IN EEN DRACHTIGE KOE."

VERWACHTING

[illegible] heeft een leuke twist en een eigen gezicht. en mede door de fraai opgepoetste vormgeving merk je in [illegible] dat deze game alweer tien jaar oud is. Liefhebbers van hoogkwalitatieve Nintendo-platformers (Yoshi, Kirby, Donkey enzo) hebben iets om naar uit te kijken.

+ 2,5D: [illegible] anders.
+ Kunstig in elkaar gestoken levels.
+ [illegible] de moves.
+ [illegible] geslaagd.
– [illegible]



JURJEN

KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE
Wii
NAMCO BANDAI
22 MEI 2009



XBOX LIVE VS PLAYSTATION

Onlangs ontstond op de redactie de discussie over welk online netwerk nu beter was: Xbox Live of PlayStation Network (PSN). En omdat we in veel dingen net zulke eigenwijze fanboys zijn als jullie, vlogen we elkaar flink in de haren (voorzover dat kan met de magere inplant bij sommigen). Die ruzie leverde zoveel funny quotes op dat we jullie het gesprek niet wilden onthouden.
Om het gekissebis enigszins structuur te geven besloten we de complete cockfight in acht vragen te vatten.

VRAAG 1: WAT SPEELT BETER: XBOX LIVE OF PSN?

De hamvraag. Want het online netwerk zet je aan om te gamen. Waar speel je nu het lekkerst?





JJ: Nou Jeroen, jij vindt PSN dus even lekker gamen als Xbox Live. Heb jij soms een rechtstreekse kabel liggen naar Sony of zo? Ik zeg 'lag'...

Jeroen: Gast, wat lul je nou. Lag? Ja, soms heb je daar last van, net als op Xbox Live. Niets is lag-free. Het hangt ook van de servers af. Met de servers van Sony en Microsoft heb ik totaal geen problemen. En voor de duidelijkheid; zowel mijn PS3 als Xbox hangen doormiddel van Wi-Fi aan het internet. Zelfs dan ondervind ik weinig moeilijkheden.

JJ: Dan heb je dus toch die rechtstreekse lijn met Sony. Om me heen hoor ik andere geluiden. Ik ontken niet dat Xbox Live ook wel eens lag heeft, maar zeker bij de release van een nieuw spel, als iedereen tegelijk wil spelen, heb je echt meer lag op PSN. Dat moet jij als Street Fighter IV fan weten.

Jeroen: Oké, bij enkele games heb ik probleempjes en SFIV is daar inderdaad een voorbeeld van. Die shit vertraagt als een malle. Maar wat mij zo bevalt aan Sony is dat je lekker snel een gamepie kan starten. Bij Xbox Live werd ik gek van het wachten in bijvoorbeeld Gears of War. Ik heb serieus een half uur in de lobby gehangen voordat we konden spelen. Daarvoor ga ik toch niet online?

JJ: Kijk, Sony heeft zijn shit goed voor elkaar. Dat punt geef ik je. Maar hun games vormen slechts vijftien procent van het totale aanbod. De rest moet zelf hun servers hosten. En daar gaat het vaak fout. Een potje SFIV op Xbox Live start sneller dan op PSN. En veel partijen zijn echt slordig met hun ondersteuning. Microsoft wist dat en heeft een andere keuze gemaakt.

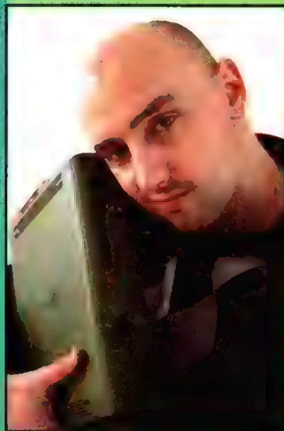
Jeroen: Online gamen op de PlayStation vertoont soms lag, daar heeft MS ook last van. Punt uit. En dat een potje SFIV sneller gaat dan op de PS3? Dat ligt waarschijnlijk meer aan jouw SF skills. NOOB!

JJ: Tja, als je de waarheid niet onder ogen wilt zien. Start de game op beide consoles maar eens en zie het verschil. Speel eens FIFA of PES op beide consoles en zie het verschil. Bij PSN doen games het soms gewoon niet in het begin. Een Killzone 2 demo die eventjes niet werkt. Of is dat allemaal te verwaarlozen? Ik vertrouw publishers gewoon niet bij het hosten van servers. Het is een vak apart.

Jeroen: Oké, als jij 60 Euri per jaar wil betalen om te wachten in een lobby, terwijl ik met de PS3 gratis en zonder problemen online kan knallen of racen, be my guest.

VRAAG 2: PLAYSTATION STORE OF MARKETPLACE?

Wie heeft de betere shop? Een essentiële vraag, want voor voetbalplaatjes of zegels hoef je er niet te komen.





Maarten: Laten we beginnen met het feit dat de PlayStation Store veel overzichtelijker is en ook nog eens gebruikersvriendelijker. Toch, Jan?

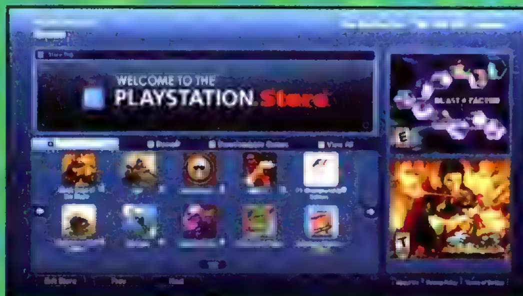
Jan: Overzichtelijker, wellicht maar gebruiksvriendelijker, nee. Ik sleutel nog liever een kast van Ikea in elkaar. Ik heb gewoon het idee dat ik in PSN alles drie keer moet bevestigen voordat ik een keer krijg wat wil. 'Ik zeg toch net dat ik die content wil hebben. En ja, ik weet het zeker!' Wat een omslachtig gedoe.

Maarten: Nou ja, jij verdrinkt natuurlijk in de knaken, maar ik vind zo'n bevestiging niet erg voordat ik weer mijn zuurverdiende centjes uitgeef. Sowieso heb je bij PSN geen achterlijk puntensysteem, maar betaal je gewoon met de hier geldende valuta, namelijk euro's!

Jan: Wat een onzin, die punten staan voor euro's en de prijzen zijn in beide gevallen exact hetzelfde. En je bent toch geen kleuter die twijfelt of hij wel of niet acht euro uit gaat geven? Wel de nieuwste Mac en iPhone kopen alsof het niets is, maar voor een DLC van een paar euro eerst zes keer bevestiging vragen?



Maarten: Tja, is dat dan het grote punt waarom de Marketplace beter is? Om die paar keer dat je op kruisje moet drukken? Ik denk dat Marketplace prima in elkaar steekt, maar laten we niet vergeten dat Sony pas net begint met de PlayStation Store. En ik heb al meer in de PSN shop gekocht dan ik ooit gedaan heb op Marketplace. Dat zegt genoeg toch?



Jan: Dat komt omdat je een overduidelijke Sony fanboy bent. Maar, toegegeven, echt heel erg verschillen doen de stores niet. Je zou bijna kunnen stellen dat het een gelijkspel is op dit punt. Met die toevoeging dat Marketplace sneller werkt...

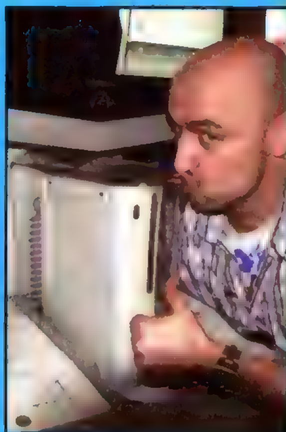
Maarten: Je kan het niet laten hé...

NETWORK

VRAAG 3: WAT ZIET ER BETER UIT: XBOX LIVE OF PSN?

Het oog wil ook wat als je een online service opstart. Of zijn looks, net zoals bij je vriendin, helemaal niet belangrijk en gaat het om het innerlijk?





Jan: Voor mij staat functionaliteit op één. Het hoeft allemaal niet zo funky en sexy. Ik wil niet door tig gelikte menuutjes heen hoeven scrollen alvorens ik online ben in een game. Bovendien oogt het nieuwe dashboard van Xbox Live een stuk aantrekkelijker dan het oude.

Jeroen: Functioneel??? Heb je het nu over Xbox Live? Als Microsoft één ding niet is, dan is het wel functioneel! Het is een doolhof, man. Met name dat XNE, niet normaal meer.

Jan: Een doolhof? Je bent niet goed snik. Het is zo simpel als maar kan. Maar we drijven af. We hadden het over het uiterlijk, dude. Wat vind jij nou zo veel geiler aan PSN?

Jeroen: Die golfjes op de achtergrond, die zien er super vet uit.



Jan: Ja, de menustructuur van Sony is gelikt, de vormgeving is strak, maar ik word gewoon Zen van de Xbox Live vormgeving. Het oogt vriendelijk, uitnodigend en de koddige personages (ook al zijn ze gejat van de Mii's) vind ik aandoenlijk.



Jeroen: Zen van de Xbox Live omgeving? Nah, Zen word ik pas van die relaxte golfjes op de achtergrond van de PS3. Alles wat MS maakt, daar word ik juist niet Zen van. Veel te groen.

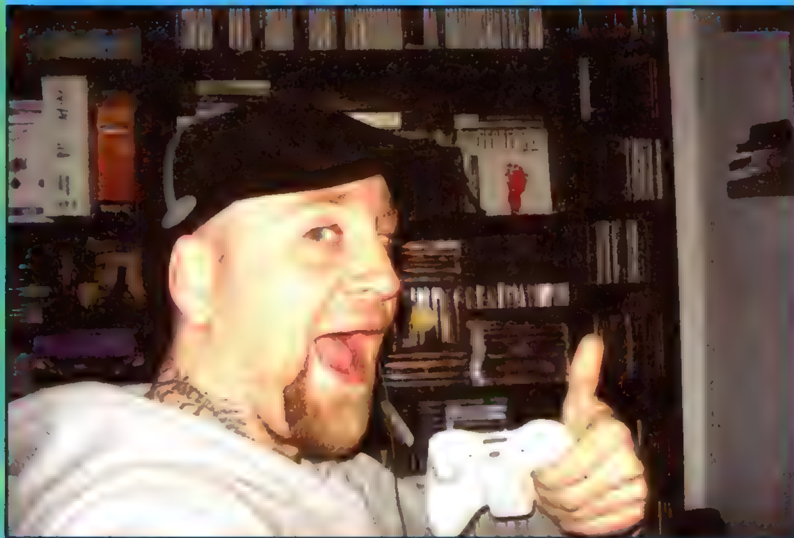
Jan: Laat ik het dan zo zeggen: het uiterlijk van Xbox Live (de menu's, de avatars, de flow van de menu's) kun je personaliseren, zonder dat het ten koste gaat van overzicht en functionaliteit. Daar valt toch op z'n minst iets voor te zeggen? Bij PS3 kun je enkel de kleur van de achtergrond instellen en dat is 't dan wel...

Jeroen: Gaaaaaaaaaaaaap... die menu's zijn onoverzichtelijk, Jan.

Jan: Laat maar, ik hoor weinig meer dan 'mooie golfjes'. Dat doet het 'm niet voor mij.

VRAAG 4: WAAR KUN JE RELAXTER MET JE MATEN HANGEN: XBOX LIVE OF PSN?

Online gamen om je vrienden te verslaan en ze dat ook via de chat duidelijk maken. Waar kan dat het best?





Steven: Nu ben ik persoonlijk niet zo van het chatten als ik met een onbekende speel, maar tijdens een potje vechten of racen met een kennis is het natuurlijk wel gezellig om een beetje te ouwehoeren. En het gemak waarmee je chat en voice messages stuurt op Live is super. Door het Bluetooth verhaal van de PS3 voice chat, en de soms tegenvallende kwaliteit, kom ik zelden iemand tegen op PSN met een headsetje.

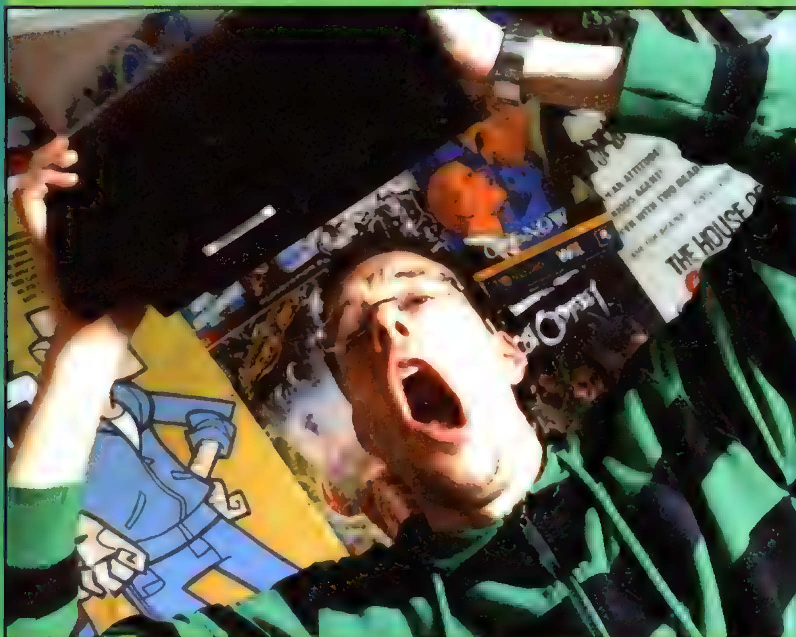
Maarten: Blij toe! Het is een geschenk uit de hemel dat de PS3 niet standaard een headset heeft. De hele fucking avond van die schreeuwende, 14-jarige Yanks in m'n oren. Nee, die shit kan ik missen als kiespijn. Doorgaans wordt er vrijwel alleen maar gescholden en geflamed.

Steven: Je hebt gelijk Maarten, headsets zijn fag. Daarom leg ik mijn 360 headsetje tijdens spelen op Live altijd lekker op tafel neer. Geen gezeik aan mijn hoofd. Maar dat is een keuze. Een keuze die ik graag zelf maak, niet een keuze die ik mij laat opleggen door ontbrekende functionaliteit van een console en netwerk.

Maarten: Inderdaad. Excuse my ignorance! Maarreh, je kunt toch gewoon je headset gebruiken als je dat wilt? Het feit dat jij het ook vaak niet doet, zegt al genoeg volgens mij. Chatten is sowieso gay. Als je zo nodig moet lullen, dan nodig je iemand uit en ga je lekker naast elkaar op de bank zitten. Chatten is voor 12-jarige meisjes die twijfelen aan hun seksuele geaardheid en daarom een chat hulplijn inschakelen. MSN is ook 1999.

VRAAG 5: WIE HEEFT EEN BETER AANBOD AAN DOWNLOADS: XBOX LIVE OF PSN?

En nee, we hebben het hier niet over illegale downloads. Het betreft hier DLC. Wie biedt toffere stuff aan?





Jeroen: De PlayStation Store maakt echt korte metten met Microsoft als het om downloadables gaat. Warhawk is wat dat betreft het paradepaardje. Om nog maar te zwijgen over al die experimentele games zoals Flower en Noby Noby Boy (zie screen onder).

Jan: Nou, nou, korte metten. Sommige demo's staan bijvoorbeeld eerder op Xbox Live dan op PSN, en als het om multi-platform titels gaat, wil Xbox Live nog wel eens exclusieve demo's en andere content hebben. Ik zeg GTA (zie screen onder). Mij gaat het vooral om de diversiteit van het aanbod. Sony doet daar inderdaad veel meer mee. Zie jouw Flower.

Jeroen: Gast, die demo's staan een dag eerder online en weet je waarom? Omdat woensdag XBL wordt geupdate en donderdag PSN. Ik begrijp MS ook niet met haar download limiet. Een game mag niet meer dan zoveel MB zijn. Belachelijk!!

Jan: Rustig Jeroen, denk aan je bloeddruk. I am with you on this one. Ik heb sowieso bij Sony meer het idee dat men haar exclusives op orde houdt in de vorm van uitgebreide en minder uitgebreide mappacks; kijk bijvoorbeeld naar MotorStorm. Daarnaast blijft Sony gewaagde dingen doen met experimentele spelvormen. Daarentegen heeft Xbox Live veel meer films, tv-series en een gigantisch aanbod aan Arcade games. Jammer alleen dat al die vette films en tv-series hier nauwelijks verkrijgbaar zijn.



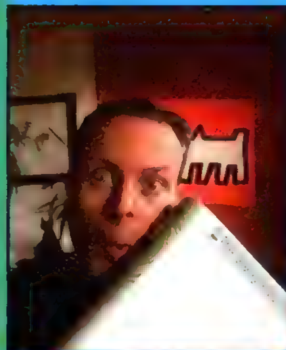


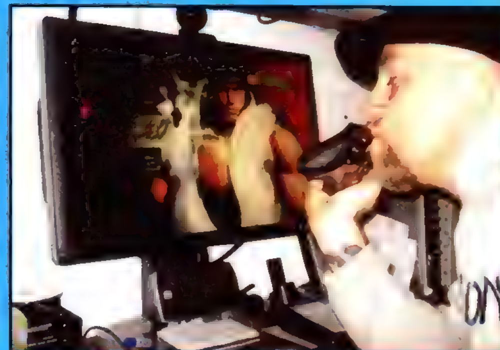
Jeroen: Sony heeft die wel, alleen geldt dat momenteel alleen voor de VS. Jan, je moet gewoon toegeven dat Sony roleert op dit vlak.

Jan: Ik vind 'rulen' te sterk uitgedrukt, maar we kunnen wel vaststellen dat de diversiteit in aanbod bij de PlayStation gewaagder en aantrekkelijker is. Plus dat PSN af en toe complete volledige games heeft, voor midprice, puur voor PSN. Maar ik zeg nog één keer GTA...

VRAAG 6: HOME OF DE MINI-MI.. EEEH AVATARS EN ANDERE CASUAL ZAKEN

Dat oma, je zus en de cavia tegenwoordig ook op de PS3 en Xbox 360 moeten spelen is bekend en dus doen Sony en Microsoft er alles aan om deze 'casual' doelgroep aan te trekken. Wie doet dat beter?





JJ: En Steven, hoe vaak heb je al in een virtueel café tegen een zogenaamd chickie staan rijden?

Steven: Haha, ik heb Home nog niet één keer opgestart bij mij thuis. Dat zie ik mijzelf ook niet zo snel doen in de toekomst. Ik heb er simpelweg niets te zoeken. Desondanks spreekt de opzet me meer aan dan die wansmakelijke avatar (een soort mislukte Mii) die een update van Live mij recentelijk liet aanmaken.

JJ: Oké, daar heb je een punt, maar ik zit niet te wachten op die virtuele Second Life shit, waar je dan vaak ook nog voor moet lappen als je iets cools wilt doen. Persoonlijk denk ik dat de keuze van Microsoft om het simpeler te houden de betere is. Want zeg nu zelf, wat heeft Sony allemaal wel niet beloofd qua Home, en wat is het nu?

Steven: Nog niet zo veel. Net zoals een MMO wereld die nog niet leeft. Ik was persoonlijk ook niet echt geïnteresseerd in Home, totdat ik zag dat ik een Street Fighter IV shirt kon vrijspelen. Zo gauw dat is gelukt, maak ik misschien wel een avatar aan, alleen om m'n nieuwe shirt te rocken. Ik vind gewoon dat als je niet voor iets ambitieus als Home kiest, je ook geen valse pretenties moet hebben met avatars of iets dergelijks, en gewoon een strakke functionele interface moet aanhouden.

JJ: Home kan iets moois worden, dat geloof ik ook wel, maar ik stoor me erg aan dat voortdurend voorhouden van wortels die ik maar niet te pakken krijg. Microsoft jat de boel dan misschien bij elkaar, maar als ze iets aankondigen, dan staat het er een paar maanden later wel. Ik ben bang dat Sony het bij Home weer voor een groot deel aan de publishers zelf overlaat. Capcom moet zelf dat shirt maken. Ik zeg kredietcrisis: minder grote developmentteams / minder budget / keuzes maken... en weg valt die content. Wat dan?





Steven: Denk je nou echt dat iets simpels als een T-shirt van Street Fighter IV zo'n team onnodig onder druk zet? Ik denk dat de jongens bij de grote studio's zoiets wel aankunnen. En nogmaals, het idee van een shirt voor Home zegt me geen ene flikker... tot het van een game is waar ik helemaal inzit. Dan wordt het opeens op magische wijze interessant. Daar kan Home natuurlijk niet op bouwen, maar een opeenstapeling van dit soort elementen, aangevuld met inhoudelijk interessante content, kan Home tot leven brengen.

JJ: We zullen zien. Second Life was ooit ook zo'n hype, en nu is een begraafplaats nog levendiger...

VRAAG 7: GRATIS OF GOLD ABONNEMENT?

Een aspect dat elke Nederlander MOET bezighouden. Lap ik voor mijn online netwerk of wil ik het voor nop?



JJ: Jij koopt zeker altijd je eten bij de Lidl?

Maarten: Wat lul jij nou? Ik ben Nederlander, dus ik moet m'n shit gratis hebben, desnoods ga ik naar de voedselbank!

JJ: Als je er van houdt elke dag goedkope shit te vreten, be my guest. Maar ik vind dat Microsoft hier de goede aanpak heeft gekozen. Je betaalt inderdaad maar je krijgt wel kwaliteit. Of ben je er zo een die voetbal illegaal via internet checkt omdat ie te cheap ass is om te betalen voor een digitale setup? Lekker naar hakkelende beelden kijken...

Maarten: Uuuuuhm, ik ben de brochure alweer kwijt, maar ben jij dan zo'n dwaas die betaalt voor seks bij een stel smerige hoeren terwijl je het ook gratis kunt krijgen? Is dat wat je bedoelt?

JJ: Nee, maar als ik zou betalen, ga ik niet naar een cheap ass crackhol, maar naar een luxe bordeel waar je niet na vijf minuten moet afknijpen. Goedkoop is vaak duurkoop, wanneer leren Nederlanders dat nu eens. Met het geld dat ik lap, zorgt Microsoft er voor dat de servers soepel blijven draaien en de games goed gehost worden. Bij PSN moet je maar afwachten of de publisher in kwestie centjes aan zijn server wil besteden. Ik vind die zekerheid belangrijk, of had jij vroeger ook zo'n spotgoedkoop BEN abonnement waarmee je in half Nederland niet kon bellen en in de rest van het land slechte ontvangst had?

Maarten: Wat een gelul. Online gamen hoort gewoon gratis te zijn. Op de PC betaal je er toch ook niet voor?

JJ: Sinds wanneer speel je gratis World of Warcraft? Of heb je het nu over die nep servers her en der die de helft van de tijd crashen of waar je patches voor nodig hebt. Ik heb wel wat beters te doen. Ik betaal en kan dus kwaliteit eisen.

Maarten: Goed punt, dat van WoW. Je haat WoW, dus ik had niet gedacht dat je het zou gebruiken om je argument mee te ondersteunen. Hoe dan ook: bij WoW betaal je inderdaad voor de servers, maar meer nog voor de service en de content die ze er continu bij gooien. Daarnaast is iedereen over de zeik als het dan een paar minuten plat ligt. En als het plat ligt, krijg je die tijd terug. Je kunt een MMO niet vergelijken met een shooter. Bij Final Fantasy XI moet je namelijk ook dokken! Praktisch alle andere games zijn wel gratis online te spelen op de PC. Waarom dan niet op de consoles? Het is een principekwestie.

JJ: Zucht...

VRAAG 8: ACHIEVEMENTS OF TROPHIES?

Waar kun je een grotere digitale penis laten groeien? Een zeer belangrijke vraag voor ons mannen...



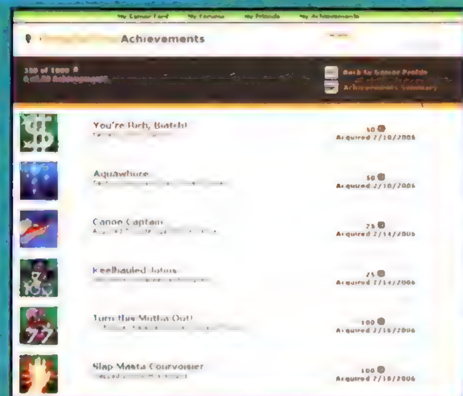


Jan: Vooropgesteld dat ik niet veel op heb met digitale penisverlenging, zijn de Trophies van PSN een veel uitgebreider waarderingssysteem dan de Achievements van Xbox Live. Je kunt brons, zilver, goud en platinum bekertjes verzamelen, die weer zorgen voor een bepaalde rank waarin je kunt stijgen. Dit werkt veel prikkelender dan de platte score van Xbox Live.

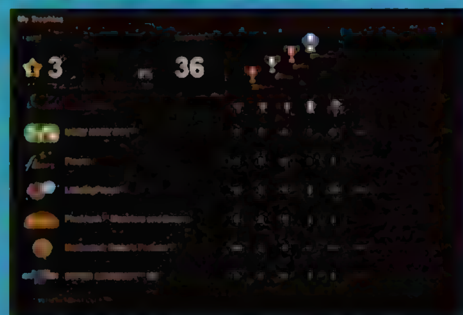
Steven: Point taken. Maar ik vind Achievements gewoon handzamer. En omdat ik me er niet te veel mee bezig wil houden, is het voor mij een lekker simpel en hersenloos systeem. Je speelt een game en je puntenaantal neemt toe. Lekker makkelijk. Trophies zijn misschien wel leuker en uitdagender om te verzamelen, maar het vraagt meer inzet van mijn kant dan ik bereid ben te leveren.



Jan: Heb ik de discussie nu al gewonnen? Voor iemand die verslaafd is aan het uplevelen van karakters in MMO's en het willen halen van alle speciale armor pieces verbaast het me enorm dat je dan niet Throphy minded bent. Verklaar je nader. Straks kun je 3D trofeeën in je woonkamer in Home gaan zetten. Hoe vet is dat...



Steven: Volgens mij is het een kwestie van functionaliteit. Armor en wapens in MMO's, en levelen in het algemeen, dienen een nut. Er zitten tegenwoordig bijvoorbeeld ook achievements in WoW, grotendeels voor open doeleinden. Daar doe ik helemaal niets mee. Geen interesse. Als Trophies niet alleen voor Home iets zouden opleveren maar ook ingame extra's zouden unlocken dan ben ik van de partij. Maar tot die tijd kies ik voor een simpel overzichtelijk systeem...



CONCLUSIE

De meningen zijn en blijven verdeeld, maar één ding is daardoor des te duidelijker geworden: er is er niet één de beste! En uiteindelijk waren de PU haantjes het daar ook wel over eens.
Zowel Xbox Live als PlayStation Network doen wat ze moeten doen, alleen doen ze het elk op geheel eigen wijze. En dat eigen smoelwerk is niet zozeer beter, als wel anders... En daar kun je inderdaad over van mening verschillen, en ás je ergens over van mening kunt verschillen, dan ben je bij de PU redacteuren aan het goede adres, maar dat wisten jullie natuurlijk al...

ANNO: CREATE A NEW WORLD

De 'Anno' serie ligt onze Jan nauw aan het hart, maar van de Wii-versie had hij op voorhand weinig verwachtingen. De eerste speelsessie bleek een aangename verrassing.

JAN MAAKT EFFE EEN NIEUWE WERELD

Een cartoonesk handje doet dienst als muiscursor. Het is zo'n handje dat doet denken aan een handschoen van Mickey Mouse.
Het handje zweeft over een bontgekleurd eiland in de klotsende Stille Zuidzee. Als ik niet beter wist, zou ik denken dat ik Worms: The Island Edition aan het spelen was.
Het felle kleurenpalet, de hoekige omtrekken van mijn huisjes en schip, de dikke lijntjes waarmee alles is getekend, het vriendelijke vrouwengezichtje dat rechtsonder in de minimap dienst doet als raadgeefster... het is een gezellige boel in Anno: Create A New World voor de Nintendo Wii.



De moeite die de bewoners hadden gedaan om op de 'Open Huis' dag op te vallen, leek weinig uit te halen.


Flinke opklaringen met plaatselijk wat gewichten.

"MEN KOMT GELUKKIG NIET MET EEN HALFBAKKEN POORT VAN HET PC SPEL AANKAKKEN."

HOUT ZAGEN EN VIS VANGEN

De Worldbuilder serie Anno is een echte PC game, maar het lijkt wel of de laatste tijd elk genre op elk spelplatform zijn plekje onder de zon vindt.
Keen Games komt gelukkig niet met een halfbakken Wii poort van het PC spel aankakken. In basis is Anno: CaNW een typische Anno game, alleen is deze toegespitst op een ander publiek, met een volstrekt andere besturing en een andere insteek.
Nog steeds moet je een houtzagerij neerzetten zodat omgehakte boompjes tot planken gezaagd kunnen worden, en natuurlijk zet je een vissershutje bij het water neer om de visvangst te initiëren. Maar al snel hijs je de zeilen van je koddige scheepje, want er moeten eilanden verkend worden om te plunderen en leeg te roven...



DE HIPPIE VARIANT

... oh nee, dit is Anno voor de Wii; dus er wordt niet geroofd en al helemaal niet geplunderd (wat is het verschil, Jan? – Ed). De Wii-versie is de hippievariant van Anno en dat betekent love, peace & happines.

Nou ja, soms word je aangevallen door vijanden maar dat wordt heel ludiek vormgegeven middels iconografische kasteeltjes die een vijandelijk vlaggetje hijsen. Boze riddertjes kunnen ook kasteeltjes om gebouwen van jou heen zetten, en dan dien jij weer je eigen riddertjes richting die kasteeltjes te sturen. Je hoort dan enkel 'boem, klats, kledder, staal op staal, schild op schild' maar je ziet geen drupje bloed.
Grappig detail in dat kader: in de Wii-versie willen je arbeiders geitenmelk drinken; in de PC-versie eist het volk ouderwets bier en wijn.

ZWIEBERDEZWABBER

Ook de besturing gaat zonder een centje pijn. Je kunt de hele game met de Wii-mote doen, maar als je de Nunchuk in stelling brengt, heb je iets gedetailleerder controle over de camera.
Klik één keer op het "bouw een huisje" icoontje, en twee seconden later zwabber je met je Wii-mote het woonhuisje (dat letterlijk mee zwabbert met de snelheid van jouw zwiepbewegingen) op een mooi plekje aan de rand van het bos. Je kunt je huis ook in het bos zetten, dan verdwijnen de bomen als sneeuw voor de zon. Alsof daar nooit bomen hebben gestaan.
In de PC-versie kan dat niet; als je per se in het bos een huisje wilt plaatsen dan moet je eerst de bomen die er staan omhakken. Wat een serieuze zeikerds eigenlijk, die PC gamers...

WIJ WILLEN ANNO OP PC!

"Hè ? Wat? Waar? Anno is toch een echte PC serie? Waarom staat hier niks over de nieuwe PC game, Anno 1404? Dat is pas het echte werk. Die Anno voor de Wii is nep!"
Heb je last van dergelijke onderbuikgevoelens; niet getreurd, het volgende nummer geef ik uitgebreid toelichting op de PC-versie, Anno 1404, die een stuk minder 'gezellig' is, dan het spel op Nintendo's console.





VERWACHTING

Ik heb gewoon meer zin gekregen om met de Wii dan met de PC-versie van Anno aan de slag te gaan. Het moet toch niet gekker worden...

- \+ Aaibaar tekenfilmuiterlijk.
- \+ Toegankelijk maar allesbehalve debiel.
- \+ "Ik heb de zomer in mijn bol"-game.
- − Geen volwaardige multiplayer.


JAN

ANNO: CREATE A NEW WORLD
DS / Wii
KEEN GAMES / UBISOFT
ZOMER 2009

INFAMOUS

MAARTEN BARST VAN DE ENERGIE

Niet alleen Wouter, maar ook Maarten is hooked aan alles dat met superhelden te maken heeft. Het werd dan ook een stevig robbertje vechten tussen die twee toen we vroegen wie als eerste in Nederland met de comic-style game inFamous wilde spelen. Uiteindelijk hoorden we alleen Maarten "ik" roepen, en dat had alles te maken met een sliding op keelhoogte waarmee hij Wouter letterlijk de mond snoerde.



Ik geloof niet in dit soort trucjes. Net als bij dat meisje in die Uri Geller show. Beweren dat je "mentalist bent" maar al die toffe shit nooit op school voor je klasgenoten doen... ja, ja...



In de PS3 exclusive game InFamous kruip je in de huid van Cole, een simpele gast die pakketjes bezorgt in Empire City, een soort mix van New York en Chigago. De stad is getroffen door een enorme explosie. Het hoe en waarom is onduidelijk, maar als je bij je positieven komt, merk je wel dat je je anders voelt, sterker vooral. Oh, en ieder een geeft jou de schuld van die ontploffing... Lekker dan.

KARMA

Er is nogal wat veranderd door die geheimzinnige explosie. De buurt wordt geterroriseerd door junks en criminele bendes want politie is er niet meer; het getroffen gebied is door de autoriteiten van de buitenwereld afgesloten. Mensen zijn afhankelijk van voedselpakketten en zoeken hun eten in prullenbakken en containers.
Met voedselpakketten begon ook m'n eerste opdracht. Een zooitje gedropte pakketten was klem komen te zitten bovenin een groot kunstwerk. Ik moest erin klimmen om de handel te laten vallen. Daarna kon ik er voor kiezen om de mensen die er op af kwamen weg te jagen en alles voor mezelf te houden, of ze hun gang te laten gaan.
Ga je voor de evil kant of voor de goede weg? Het heeft allemaal met je karma te maken. Afhankelijk daar van leer je nieuwe moves en krijg je nieuwe powers.



ELECTRO-MAN

De kracht die Cole, ik noem 'm graag Electro-Man, bezit, is het opzuigen van elektriciteit uit voorwerpen als lantaarnpalen, stoplichten en auto's. Vervolgens kun je met je rechterarm stroomstoten schieten naar vijanden, hulpeloze burgers (bad karma!) en auto's die je ermee de lucht in blaast.
Deze kracht is echt bizar cool en voelt heerlijk aan. Helemaal als je ziet hoe je tegenstanders eerst even versuft raken door je elektroshocks, waarna je ze met een klein stroomstootje definitief afmaakt.
Je kunt trouwens ook aardige tikken met je vuisten en voeten uitdelen, maar het is veel leuker om met elektroballen te strooien.

OP IS DOOD

Er zit trouwens wel een keerzijde aan het hele gebeuren. De elektriciteit is ook je healthmeter en die raakt niet alleen leeg als je stroomstoten afschiet, maar ook wanneer je zelf geraakt wordt. In een gevecht kan die healthmeter dan ook razendsnel leeglopen. Stel dat je drie kogels incasseert en je bent ondertussen aan het 'vuren' op gepimpte junks met guns, dan moet je echt vliegensvlug op zoek naar een telefooncel of geldautomaat om die van z'n power te beroven anders leg je het loodje.
InFamous voelt een beetje aan als Crackdown gecombineerd met Spider-Man en Bionic Commando maar levert gameplay op die ik in deze vorm nog nooit ben tegengekomen. Ik kan niet wachten om hier mee verder te gaan.

"CRACKDOWN GECOMBINEERD MET SPIDER-MAN EN BIONIC COMMANDO."

DAKHAAS

Waar je in games als GTA, Saints Row en The Godfather gewend bent om mensen uit hun auto te kunnen sleuren om zelf achter het stuur te kruipen, leg je in inFamous alles te voet af.
Meer dan de helft van de tijd verplaats je je over daken van gebouwen want daar kom je minder vijanden tegen, is alles overzichtelijker en kun je gigantische sprongen maken en rennen over elektriciteitskabels. Hoe tof is dat?
Het spelgebied bestaat uit drie eilanden, die relatief klein ogen, maar omdat je echt overal tegenop kan klimmen, voel je je absoluut niet beperkt in je bewegingsvrijheid.



VERWACHTING

Als die gasten van Sucker Punch de vroege code die ik gespeeld heb een beetje fatsoenlijk afronden, dan gaat deze shit zwaar ownen!

- Superpowers!
- Klauteren en klimmen waar Spinnemans nog een puntje aan kan zuigen.
- Coole cutscenes in comic stijl.
- Ik mocht maar twee uur spelen.


MAARTEN

INFAMOUS
PLAYSTATION 3
SUCKER PUNCH / SONY
JUNI 2009

LET'S TAP

Kijk eens aan, een verzameling bontgekleurde minigames, precies wat het assortiment voor de Wii nodig heeft - niet dus. Maar dat neemt niet weg dat er veel lol valt te beleven aan Let's Tap. Jurjen vertelt je er het fijne over in de verzameling minitekstjes op deze pagina.

JURJEN TROMMELT OP EEN DOOSJE



Van dit soort spelletjes word ik stapelgek. M'n bijnaam is niet voor niets Ed Bever...

YUJI NAKA

Yuji Naka is de geestelijk vader van Sonic en had ook een sturende hand in diverse andere Sega-hits, waaronder Nights into Dreams en Phantasy Star Online. In 2006 vertrok Naka bij Sega om zijn eigen studio Prope op te richten. Let's Tap is de eerste game die deze studio heeft voortgebracht.

SILENT BLOCKS

Deze Jenga-variant is het langzaamste speltype, zonder opgefokte popmuziek maar met meditatieve melodieën op de achtergrond. Het trommelen op je doos om blokken langzaam en voorzichtig uit blokkentorens te trekken werkt prima, en het is best geinig om op deze manier puzzeltjes te voltooien en combo's van gelijk gekleurde blokken te maken.

TAP RUNNER

Met je vingers trommelen om te rennen langs een rechte lijn en springen doormiddel van een wat hardere tik, het klinkt erg suf, en in je eentje is het dat ook. Doe het echter tegelijk met één, twee of drie andere spelers, en vele uren fun zijn gegarandeerd. Deze minigame staat niet voor niets bovenaan in het minigamekeuzemenu.

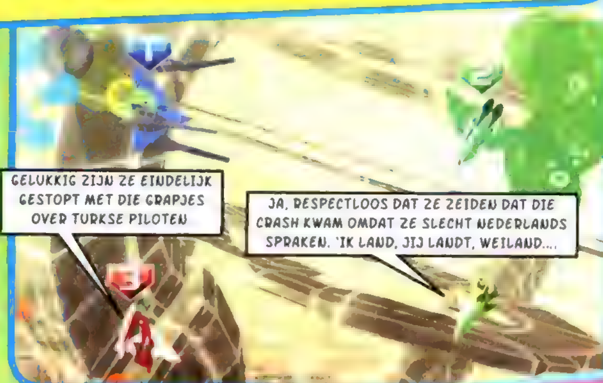


BUBBLE VOYAGER

Mix R-Type met Balloon Trip, voeg daarbij een doos, en je hebt Bubble Voyager, een automatisch zijwaarts scrollend vlieg-en-schietspel dat je met tikken op die doos bestuurt. De Battle mode voor vier spelers is het leukst, en voegt een snufje Astroids toe aan de mix.

MUZIEK

Je hoeft de aanstekelijke herkenningstune van Let's Tap maar één keer te horen, en hij verdwijnt nooit meer helemaal uit je hoofd. Ook de rest van de niets-aan-de-hand-J-pop-liedjes (beetje Basement Jaxx-achtig ook) zijn heerlijk pakkend. Ze maken het zo wel erg moeilijk om NIET met de muziek mee te tikken en te tappen.



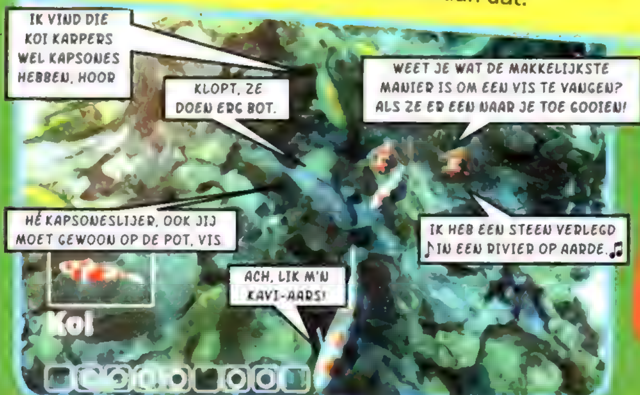
RHYTHM TAP

Deze minigame lijkt erg op Donkey Konga, je moet simpelweg op de doos tikken op het moment dat de horizontaal verschuivende icoontjes jouw cirkel passeren. Dikke fun met vier spelers, want ieder speelt een eigen variant op het ritme.

"DE TIK-EN-TROMMELBESTURING WERKT ONVERWACHT GOED."

VISUALISER

Dit speltype is geen game maar een zootje speelgoedjes: een visvijver, een stad, een ballenbak en een canvas. Door op de doos te tikken maak je rimpels in het water om vissen te lokken, ontsteek je vuurwerk in de hemel boven de stad, probeer je de ballen in vaasjes te wippen en kladder je met verf op het canvas. Aardig om eens een paar loze momenten mee te pielen, weinig meer dan dat.



PINGUÏNS

Voordat de titel Let's Tap werd onthuld, werd er plagerig verwezen naar een game die zelfs pinguïns zouden kunnen spelen. Of dit wel of niet zo is hebben we niet kunnen testen, maar het valt ons wel op dat Wouter (van alle redactieleden staat hij het dichtst bij de pinguïn) veel moeite heeft zijn vlerken met de juiste timing op het doosje te laten landen.

TIKKEN OP EEN DOOSJE

Om de ritmespelletjes in Let's Tap te besturen, moet je de Wii-afstandsbediening omgekeerd op een doos leggen. Vervolgens moet je met je vingers of handen op de doos tikken en trommelen om de actie in beeld te besturen. De Wii-afstandsbediening registreert hierbij verrassend nauwkeurig de trillingen, dus ook hoe hard er wordt getikt.

VERWACHTING

Spellen met nieuwe besturingsvormen voelen vaak fris en bijzonder aan, en dat geldt ook voor Let's Tap. Het leuke van Let's Tap is dat je voor die nieuwe besturingsvorm geen nieuwe controller of plastic hoes in huis hoeft te halen, want die Wii-afstandsbediening en doos had je toch al liggen.

+ De tik-en-trommelbesturing werkt onverwacht goed.
+ Dikke fun met twee tot vier spelers.
- Het is en blijft een verzameling minigames.
- In je eentje is er niet zoveel aan.

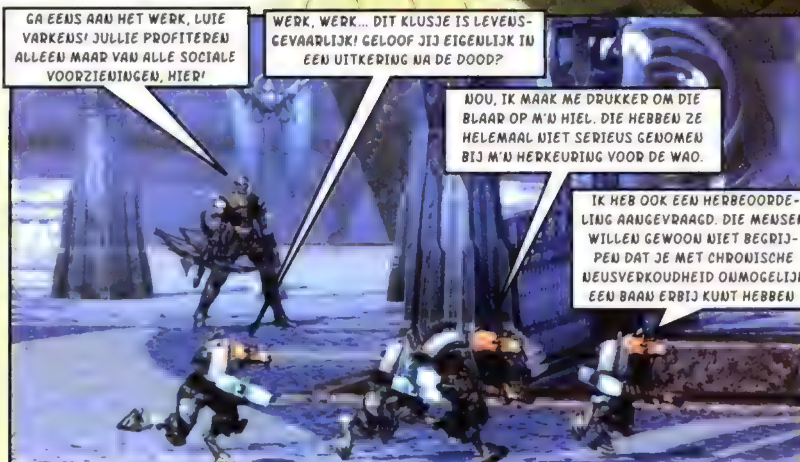

JURJEN

LET'S TAP
Wii
PROPE / SEGA
ZOMER 2009

DEMIGOD

STEVEN SPEELT VAN ALLES WAT

Je zou tegenwoordig bijna vergeten dat er naast MMO's ook nog andere soorten games exclusief voor de PC worden ontwikkeld, maar Gas Powered Games blijft dit multifunctionele platform in ieder geval trouw. Met Demigod mixt de Amerikaanse studio verscheidene genres, en dat zou volgens Steven best wel eens goed uit kunnen pakken.



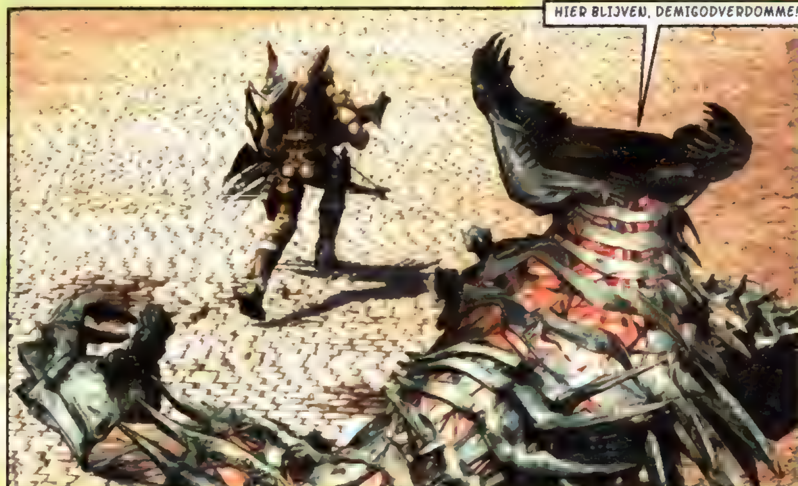
Gas Powered Games heeft dankzij de Dungeon Siege en Supreme Commander games de nodige ervaring op RPG en Strategy gebied, en die ervaring gebruiken ze om hun nieuwste creatie, Demigod, van originele gameplay te voorzien. Zelf beschrijven ze Demigod als een strategische RPG met fightinggame invloeden. Dat klinkt vaag maar de gameplay is zó divers dat een dergelijke omschrijving niet geheel onterecht is.
Persoonlijk heb ik verreweg de meeste ervaring met RPG's en fightinggames, en omdat Demigod zijn roots overwegend in het strategy genre heeft (niet mijn sterkste kant), had ik het tijdens de eerste matches behoorlijk moeilijk.
Wat mij betreft is Demigod dan ook het best te bestempelen als een (originele) strategygame die op handige wijze gebruik maakt van invloeden uit het RPG en fighting genre.

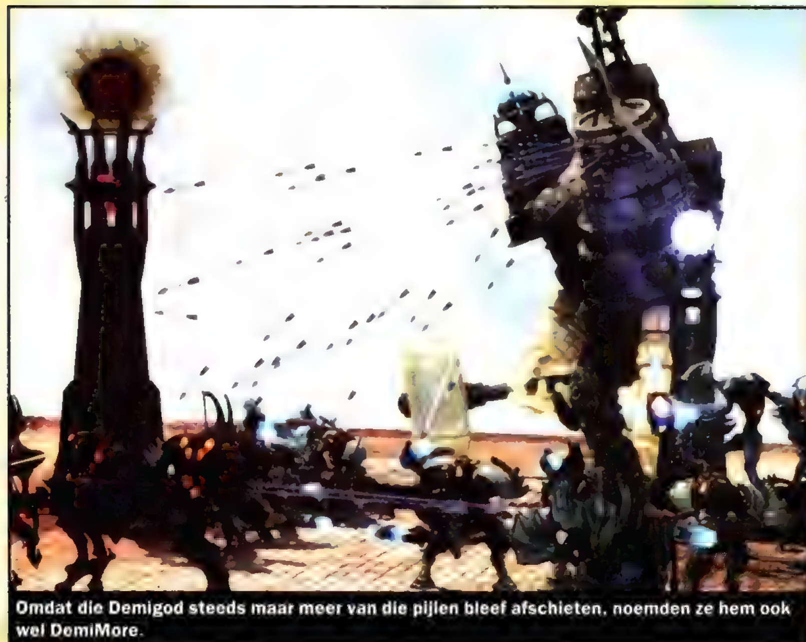
ASSASSINS & GENERALS

In de strijd tussen de legers van Light en Dark is het aan jou om als Demigod mee te vechten. Momenteel kent ieder van deze twee legers vier speelbare Demigods, een aantal dat middels toekomstige downloadable content nog zal worden uitgebreid.
De Demigods zijn te categoriseren als Assassins en Generals. Assassins kennen een Diablo-achtige gameplay, waarbij je met een point and click besturing de grote helden richting de vijanden stuurt om vervolgens jouw skills in te zetten. Generals kunnen minions in de strijd gooien die vervolgens aangestuurd worden als RTS units.
De Demigods hebben verschillende vechtstijlen, die ranged, melee en magische technieken omvatten. Jouw Demigod verdient tijdens de gevechten ook experience punten en goud, waarmee je onder andere nieuwe skills kunt openen. Upgrades aan jouw personages zijn blijvend dus je kunt als in een soort Diet MMO aan de Demigods sleutelen.

ONLINE MULTIPLAYER

De arena's waarin je vecht verschillen aanzienlijk qua formaat maar zijn redelijk rechttoe rechtaan. Zowel de arena's als de Demigods zien er al goed uit, maar verwacht geen langgerekte RTS-achtige omgevingen. De arena's zijn precies wat de naam doet vermoeden... arena's.
Het is dan ook geen verrassing dat de online multiplayer mode de ster van Demigods gaat worden. Je kunt zelf matches opzetten of kiezen om in een continu doorlopende strijd tussen Light en Dark te duiken.
Het is maar goed ook dat de focus op online play ligt, want een singleplayer campaign is in een paar uur te doorlopen. Het idee is dat je dit met verschillende personages doet, om zo toch de verplichte uren uit deze mode te slepen. De fightinggame invloeden zijn voornamelijk in deze mode merkbaar, aangezien deze gebruikt maakt van een ronde systeem om de winnaar te bepalen. De multiplayer mode heeft echter geen trucjes nodig om replay value te bieden, want die lijkt dankzij de leuke gameplay standaard aanwezig.





Omdat die Demigod steeds maar meer van die pijlen bleef afschieten, noemden ze hem ook wel DemiMore.

IMPULSE

Demigod is verbonden aan Impulse, een soortgelijk stukje software als Steam. De game wordt dus aan een account gebonden dat je moet aanmaken, en dat middels Impulse ge-update en gestart wordt.
Tijdens de bèta test werkte dit alles bij mij als een zonnetje. Dat Demigod gekoppeld is aan Impulse is dus niets om je zorgen over te maken, maar evengoed zal niet iedereen gecharmeerd zijn van de noodzaak om extra applicaties te installeren.

"IK BEN AANGENAAM VERRAST DOOR DEMIGOD'S GAMEPLAY ELEMENTEN."

VERWACHTING

STEVEN

DEMIGOD
PC
GAS POWERED GAMES / ATARI
MEI 2009

SEQUELS: EEN RAMP

Je krijgt soms het idee dat er alleen maar vervolgen worden gemaakt in gamesland. Gears of War 2, Empire: Total War, Killzone 2, Street Fighter IV, FIFA 09, Resident Evil 5, etc. De reden ligt voor de hand: sequels verkopen beter. Maar is dit wel altijd zo en hoe komt dat? En hoe zit het met het vooroordeel dat sequels altijd slechter zijn dan de voorganger?
PU zette alle originaliteit opzij en dook in de wereld van 'deeltje zoveel'.

Het woord sequel bezorgt gamejournalisten vaak een vieze smaak in de mond. Zij willen elke maand het liefst nieuwe, revolutionaire dingen beleven waar ze dan in ronkende taal over kunnen verhalen. De meeste vervolgen bieden die vernieuwing niet maar brengen doorgaans meer van hetzelfde. Toch zou de game-industrie zonder die sequels ten dode zijn opgeschreven. Een eigen onderzoekje toont namelijk aan dat het vooral sequels zijn die het grote geld binnen brengen. Zo bestaat de lijst van best verkochte games van 2007 en 2008 voor meer dan tachtig procent uit sequels. Mario Kart Wii, Guitar Hero III, Grand Theft Auto IV, Call of Duty 4: Modern Warfare, Gears of War 2, Call of Duty: World at War, Halo 3, Brain Age 2, Super Mario Galaxy, Pokémon Diamond / Pearl, Need for Speed, Madden, FIFA… het zijn allemaal hele dikke millionsellers.

RISICOANALYSE

Bij het uitgeven van een game maakt een publisher altijd een simpele risicoanalyse. Het draait daarbij om twee vragen: 'hoe duur is de game om te maken?' en 'hoeveel ga ik er van verkopen?'
Een sequel brengt vanuit dat oogpunt een aantal grote commerciële voordelen met zich mee. Zo kun je vaak bouwen op een bestaande engine, is er doorgaans een development team aanwezig dat de game kent, en bij de verkoop lift je mee op het succes van het vorige deel.
Wij consumenten zijn daar ook deels 'schuld' aan. Want wat neem jij als je moet kiezen tussen frisdrank van een bekend of een onbekend merk, met dezelfde prijs? Zo moet het werken. Hoe verklaar je anders dat een zeer kritisch besproken spel als Need for Speed: ProStreet meer dan zeven miljoen(!) keer over de toonbank ging terwijl het briljante Mirror's Edge nog geen fractie van die aantallen haalde?


Halo 3

ZEKERHEIDJES

Maar het wordt nog "gekker", want in feite hebben we het aan de sequels te danken dat er echt nieuwe games gemaakt kunnen worden. Immers, net als in Hollywood zal een publisher alleen in een nieuw en dus risicovol product investeren als hij een aantal zekerheidjes achter de hand heeft.
Zo krijgen bedrijven als Valve, Blizzard en Bungie alleen dankzij hun gigantische kassuccessen de vrije hand om ook af en toe wat anders uit te proberen (bijvoorbeeld Left 4 Dead). En denk je dat Will Wright van EA een game rond neukende amoebes had mogen maken als hij niet eerst met The Sims miljoenen dollars in het laatje had gebracht?
Laten we deze redenatie nog een


Need for Speed: ProStreet


Killzone 2



JURJEN
Waar kijk je als gamer meer naar uit: een goede sequel van je favoriete serie of een nieuwe IP?
Ik kijk het meest uit naar nieuwe IP's van bekwame spellenmakers. Bijvoorbeeld: een geheel nieuwe game van Miyamoto, Mikami of Suda51.

Wat is de beste sequel ooit?
Ik weet nog goed hoe ik mijn eerste stappen in Zelda: A Link to the Past zette. Zoooo fantastisch, als je naar buiten wandelt en wordt verwelkomd door die grauwe lucht, die regen en die muziek. Dat was wel even andere koek dan de pixels en blokjes van de voorgangers!

Welke drie sequels zogen?
Ze moeten bij Intelligent Systems gaan opletten, want ik vond de nieuwste Advance Wars en Fire Emblem op de DS behoorlijk tegenvallen. Halo 3 vond ik ook niet meer zo spannend als de voorgangers.

Van welke old school game zou jij graag een sequel zien?
De 'ultieme Nintendo-game die een sequel verdient' is natuurlijk Kid Icarus.


Zelda: A Link to the Past



JEROEN
Waar kijk je als gamer meer naar uit: een goede sequel van je favoriete serie of een nieuwe IP?
Dat is een lastige hoor. Maar ik denk dat ik dan toch een goede sequel van mijn favo serie erbij pak. Kom maar op met ZOE 3!

Wat is de beste sequel ooit?
Ik denk dat ik dan voor Metal Gear Solid 3 ga. Na het debacle MGS2, revancheerde Hideo zich op meesterlijke wijze!

Welke drie sequels zogen?
MGS2: één woord Raiden! Resistance 2: slechte A.I. balancing. Mortal Kombat III: na twee stelt alles teleur.

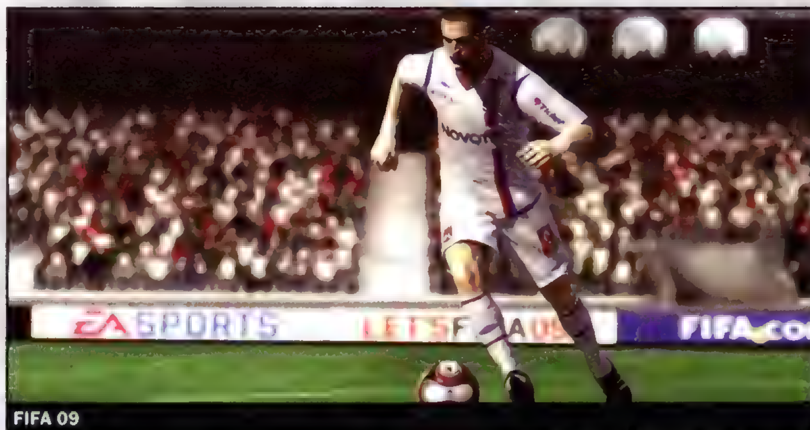
Van welke old school game zou jij graag een sequel zien?
Ik ben gaan gamen door Choplifter! Dus kom maar op met een nieuwe next gen Choplifter!


Metal Gear Solid 3

OF EEN ZEGEN?

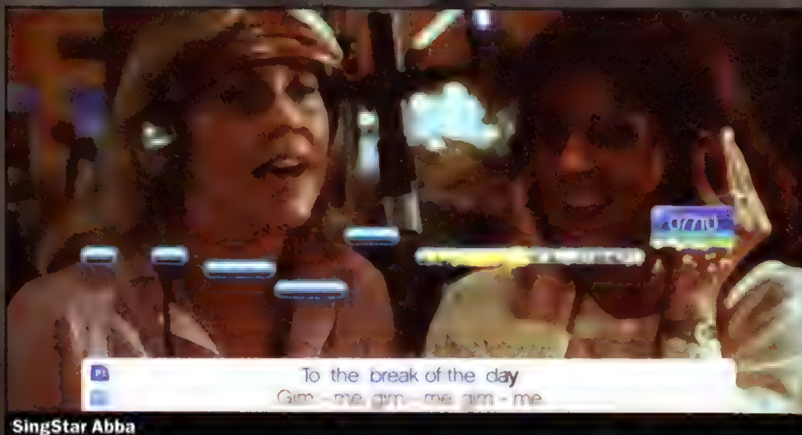
NIEUWE RONDE, NIEUWE KANSEN

Nieuw is niet altijd beter. Net als bij films (Aliens, Terminator 2, Star Wars: Empire Strikes Back) komen games er in de herkansing soms beter vanaf.
Oorzaak is bijvoorbeeld de voortschrijdende techniek die het in een later stadium mogelijk maakt om alle goede ideeën nu wel uit te kunnen werken en oneffenheden glad te strijken. Of soms komen die echte goede ideeën pas naderhand.
Natuurlijk is de waardering voor een game subjectief, maar dat de Street Fighter serie pas goed op stoom kwam met het tweede deel staat buiten kijf. Ook Silent Hill kende in nummertje twee een hoogtepunt. En meneer Molyneux loste pas met Fable 2 zijn beloften van het eerste deel in.
Hetzelfde kan gezegd worden van Pikmin 2, Gears of War 2, Half-Life 2, Call of Duty 4 en Resident Evil 2; vervolgen die stuk voor stuk de serie verrijkten. En als klap op de vuurpijl heeft EA pas na tien jaar werken Konami verslagen met hun FIFA 09.



FIFA 09

"ALLEEN MET SEQUELS KAN ER GENOEG GELD VERDIEND WORDEN OM ZO NU EN DAN EEN GEWAAGDE NIEUWE GAME TE LANCEREN."



SingStar Abba

stapje verder nemen: waarom maken developers nieuwe games? Precies, om er uiteindelijk een goedlopende franchise van te maken. Want als een nieuwe IP goed verkoopt, dan loop je met de eerstvolgende delen binnen. Kijk maar naar de vervolgen van Gears of War, Killzone en straks Assassin's Creed. Ooit gloednieuwe risicovolle IP's, die nu garant staan voor commercieel succes.

KILOKNALLERS

Kortom: willen wij kunnen blijven genieten van unieke pareltjes als ICO, Beyond Good & Evil, Patapon, No More Heroes en Braid, dan kan dat niet zonder kiloknallers als SingStar, Halo, Mario Kart en Grand Theft Auto want alleen met sequels kan er genoeg geld verdiend worden om zo nu en dan een gewaagde nieuwe game te lanceren.

STEVEN

Waar kijk je als gamer meer naar uit: een goede sequel van je favoriete serie of een nieuwe IP?
Het zijn natuurlijk veelal voorgaande ervaringen die je doen uitkijken naar een game, waardoor sequels het zo goed doen. Maar een nieuwe game van een bekend team kan bij mij ook hooggespannen verwachtingen opleveren. Zo kijk ik nu al uit naar de nieuwe game van Team ICO.

Wat is de beste sequel ooit?
Duh! Street Fighter II natuurlijk.


Street Fighter II

Welke drie sequels zogen?
De nieuwste Shinobi en Altered Beast games waren teleurstellend slecht. En ook Castlevania, los van de 2D games, komt er niet zo goed van af.

Van welke old school game zou jij graag een sequel zien?
Een nieuwe Strider!

JE HEBT SEQUELS EN JE HEBT SEQUELS

De ene sequel is de andere niet. Sommige series krijgen elk jaar een nieuw deel, terwijl andere sequels soms jaren op zich laten wachten. Ook is het verschil in kwaliteit schrikbarend groot.
Zo kun je moeilijk stellen dat Zelda: Twilight Princess een gemakzuchtig vervolg was op The Wind Waker, terwijl beide games qua spelprincipes weldegelijk overeenkomsten hebben. Of neem Resident Evil 4 en 5.
Tussen beide games zat een gat van vier jaar en het verschil in techniek (GameCube versus PS3/Xbox 360) zorgt voor een totaal andere beleving.
Hoe anders is dat bij de jaarlijkse sequelparade van bijvoorbeeld FIFA, Pokémon, Need for Speed, NBA, NHL 2K, SingStar, Call of Duty en Guitar Hero waarbij teams van meer dan honderd man meteen na de afronding van deel X aan deel Y beginnen.
Logisch dat de twee soorten sequels ook anders aanvoelen. De jaarlijkse sequels zijn meestal "veilige" vervolgen die de fans vooral van een frisse dosis actie van hun helden voorziet, terwijl de vervolgen die langer op zich laten wachten vaak een nieuw verhaal/avontuur brengen evenals echt nieuwe gameplay elementen.
De twee soorten sequels kennen ook een duidelijk andere spanningsboog. Zo zit de druk bij de jaarlijkse sequels vooral in de tijd; de game moet immers binnen een jaar af zijn. Die deadline zorgt vaak voor 'gerushte' eindproducten.
Bij de vervolgen die langer op zich (kunnen) laten wachten, is het meer de prestige die stress geeft. Want hoe langer je wacht, des te meer de gamer verwacht. De druk die op een nieuwe Metal Gear Solid, Super Mario, StarCraft, Gran Turismo of Zelda ligt, is enorm.
Bovendien kun je met té lang wachten ook door de techniek worden ingehaald (zie bijvoorbeeld het beroemde Daikatana en de laatste Brothers in Arms).
Kortom, als je denkt dat het maken van een sequel vooral voortkomt uit gemakzucht, dan heb je het mis. Een nieuwe IP opzetten is wat dat betreft makkelijker, aangezien het verwachtingspatroon daar veel lager ligt.


The Legend of Zelda: Twilight Princess



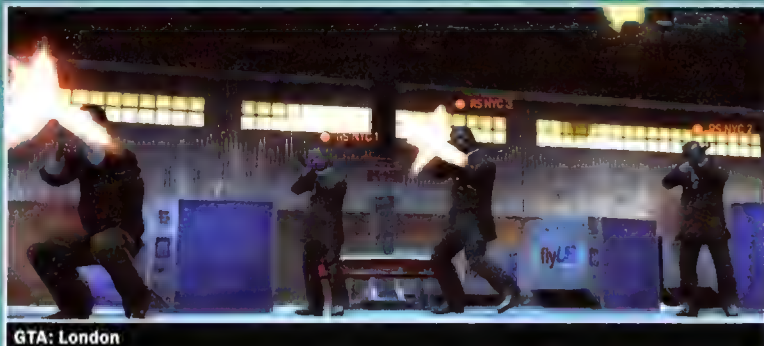
MAARTEN

Waar kijk je als gamer meer naar uit: een goede sequel van je favoriete serie of een nieuwe IP?
Sequels. Ik kijk altijd enorm uit naar nieuwe WoW content of een nieuw deel in de FIFA reeks.

Wat is de beste sequel ooit?
GTA London. Ik vond het nog leuker dan de eerste GTA: vette auto's, vette stad, vette stemmen.

Welke drie sequels zogen?
PES 2009: gewoon een baggergame. Fear 2: totaal niet vernieuwend en veel te cliché. Mario Kart op de Wii… Double Dash was veel leuker.

Van welke old school game zou jij graag een sequel zien?
Ik wilde altijd al vervolgen van Wolfenstein 3D, Street Fighter en Prince of Persia, en guess what? Die zijn er al! Doe mij dan maar een nieuwe Police Quest. Gewoon omdat het een nostalgisch gevoel opwekt. Het was namelijk een van de eerste games die ik speelde.


GTA: London

SEQUELS DIE NIEMAND NOG KENT

Dat Mafia 2, God of War 3, Uncharted 2, Assassin's Creed 2, Splinter Cell 5, Halo 3: ODST, Mass Effect 2, No More Heroes 2, Dead Space 2, Battlefield Bad Company 2, Army of Two: The 40th Day, BioShock 2, Sims 3, nieuwe Ratchet & Clank, nieuwe Syphon Filter, Halo Recon, Call of Duty: Modern Warfare 2, FIFA 2010, Wolfenstein, Wii Sports Resort, Dead to Rights Retribution, Tekken 6, Gran Turismo 5, Overlord II, Dirt 2, StarCraft 2 en Pokemon Platinum er aan komen, dat wisten jullie allemaal al. Maar er zitten ook een aantal sequels in de planning die alleen bij de intimi bekend zijn. Wij geven je er alvast tien.

1. Half-Life 3
Ze zullen het niet toegeven, maar Valve is toch echt bezig met het derde deel in deze briljante serie.

2. Max Payne 3
Remedy, bezig aan Alan Wake, verkocht de rechten aan Rockstar en die werken inmiddels in het geheim aan nummer drie.

3. Halo 4
Gearbox zit momenteel in de conceptfase van de nieuwe Halo voor de opvolger van de Xbox 360 spelcomputer.

4. Homeworld 3
Geloof ons nu maar: Homeworld 3 wordt op of rond de E3 aangekondigd. Relic en THQ hebben de rechten teruggekocht van Vivendi en dat doen ze niet voor Jan met de korte achternaam.

5. Civilization V
Inkoppertje van de altijd goedlachse Sid Meier, bovendien heeft Take 2 dat in 2007 al per ongeluk toegegeven.

6. Neverwinter Nights 3
Een UK Atari medewerker versprak zich op de laatste Atari Live: NWN 3 is in de maak.

7. DOOM 4
Naast haar gloednieuwe IP Rage, is id Software bezig met een nieuwe DOOM. Of daar nog mensen op zitten te wachten, is echter de vraag.

8. Een nieuwe Zelda / nieuwe Mario
Volgens insiders gaat Nintendo eindelijk weer een grote hardcore titel aankondigen. Wij steken er een kaarsje voor aan.

9. Thief IV
Een nieuwe Thief, beter bekend als T-project, is in de maak bij Eidos Montreal.

10. Ghost Recon Advanced Warfighter 3
De Ghosts zijn terug van weggeweest met meer snufjes dan ooit!

SEQUELS VERKOPEN ALS EEN GEK

Soms zeggen cijfers meer dan woorden. Als je onderstaand lijstje ziet, begrijp je waarom ontwikkelaars zo dol zijn op sequels.

TITEL	VERKOCHTE AANTALLEN
Mario Kart Wii (Wii)	14,8 miljoen
Brain Training 2 (DS)	14 miljoen
Grand Theft Auto: Vice City (enkel de PS2 versie)	14,2 miljoen
Super Mario Bros. 3 (NES)	18 miljoen
Super Mario 64 (Nintendo 64)	11 miljoen
Gran Turismo 3: A-Spec(PS2)	15 miljoen
Pokémon Gold en Silver (GBC)	15,2 miljoen
Halo 3 (Xbox 360)	9,2 miljoen
Gears of War 2 (Xbox 360)	5 miljoen
Call of Duty 4: Modern Warfare (PS3 + Xbox 360)	11 miljoen
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (PS2)	5,6 miljoen
Resident Evil 4 (GC + PS2 + Wii)	6,2 miljoen


Grand Theft Auto: Vice City

JAN

Waar kijk jij als gamer meer naar uit: een goede sequel van je favoriete serie of een nieuwe IP?
Nieuwe IP's zijn natuurlijk zeer interessant, maar ik zou zo ongelofelijk graag nog eens een nieuwe Thief of een nieuwe Monkey Island spelen. Dan maar geen nieuwe IP!

Wat is de beste sequel ooit?
Ik wil er twee noemen: WarCraft III vanwege de innovaties in het RTS genre en het briljante verhaal vol plottwisten. En de beste game aller tijden: Half-Life 2 dat nog steeds de vloer aanveegt met de meeste shooters van nu.

Welke drie sequels zogen?
Devil May Cry 2. Na een briljant eerste deel, ging alles mis met deel 2. De besturing, de looks, de gameplay. Deus Ex: Invisible Wars. Begrijp me niet verkeerd, het was een toffe game maar het niveau van het origineel werd bij lange na niet gehaald. Driv3r. De miscalculatie van Atari, de veel te grote ego's van Reflections Interactive, de omkoopschandalen rondom de exclusieve reviews, het buggy eindproduct. Need I Say More?

Van welke old school game zou jij graag een sequel zien?
Ik wacht al jaren met smart op de nieuwe Elite, de ultieme space trade-war simulator. Elite 4 zit momenteel blijkbaar diep vastgevroren in de koelkast van David Braben's studio Frontier Developments.


Half-Life 2


Sims sequels, uitbreidingen, spin-offs etc. etc. etc. etc. etc. etc. etc. etc. etc.

TOP 5 'DEELTJE ZOVEEL'

1. Megaman
Zeer waarschijnlijk de meest gesequelde game van allemaal. Als we alle remakes en extra editions meetellen, komen we op dertig verschillende Megaman games uit. Wie ze allemaal thuis heeft liggen, krijgt van ons een gratis abonnement op de PU.

2. Madden
De eerste Madden NFL game verscheen in 1988, de tweede in 1990 en vanaf dat moment is er ieder jaar een nieuwe Madden game uitgebracht, in 1991 zelfs twee verschillende. Als we de special en limited editions niet meetellen, zijn er nu 21 Madden delen verschenen.

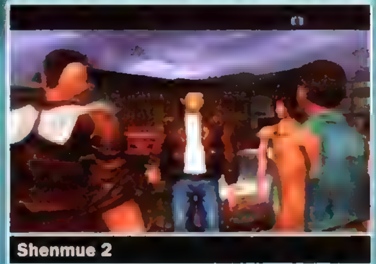
3. Pokémon
Van de bekende zakmonsters RPG heb je Red, Yellow, Green, Blue, Gold, Silver, Crystal, Ruby, Sapphire, FireRed, LeafGreen, Emerald, Diamond, Pearl en Platinum. Dan zijn er nog talloze subdelen zoals Rescue Team en de Explorers serie en de titels op de consoles.

4. FIFA en Need for Speed
Van beide series zijn nu zestien delen uit, inclusief Need for Speed: Porsche Unleashed waar alles om één type auto draaide en het geflopte NfS: Motor City Online.

5. De Sims
Op zich zijn er nog maar twee De Sims delen uit, maar het aantal add-ons en spin offs is zo gigantisch dat we deze serie niet kunnen overslaan. De Sims kende zeven add-ons, de Sims 2 telde acht add-ons en tien 'Stuff Packs'.



WOUTER
Waar kijk je als gamer meer naar uit: een goede sequel van je favoriete serie of een nieuwe IP?
Ik weet nog goed hoe trillend debiel ik werd toen ik EINDELIJK Halo 2 in mijn Xbox kon schuiven! Dat haalt het niet bij de spanning die een nieuwe IP met zich meebrengt, hoe veelbelovend zo'n game ook mag zijn.


Shenmue 2

Wat is de beste sequel die je ooit gespeeld hebt en waarom?
Shenmue 2. Beter verhaal, een grotere wereld, toffere actie, meer moves en meer characters!

Welke drie sequels zogen?
Otogi 2: Immortal Warriors: neem een fantastische game, stop er meer speelbare personages in maar maak de rest minder leuk. Geen goed idee. Knights of the Old Republic 2: het vette verhaal met daarin een breinverlammende plottwist maakte deel 1 vet, maar in deel 2 niets van dat. Niet cool, Obsidian! Jet Set Radio Future: Jet Set Radio op de Dreamcast overspoelde van de coolness. Voor Future werden er een aantal toffe gameplayelementen ruwweg uitgesloopt en het ergste van alles: de muziek was misschien wel drie keer minder vet...

Van welke old school game zou jij graag een sequel zien?
Walker: Hierin moest je met een AT-AT-achtige (Star Wars, jeweettoch) machine in verschillende tijdperken (WOI, WOII, de toekomst) met bruut geweld ontelbare legertroepen wegvagen. Dit moet zo strak als een latex-pakje zijn in next-gen graphics!


Call of Duty: Modern Warfare



JJ
Waar kijk je als gamer meer naar uit: een goede sequel van je favoriete serie of een nieuwe IP?
Nieuwe IP's prikkelen de journalistieke nieuwsgierigheid, maar als gamer wil je gewoon meer van datgene wat je vet vindt. Een nieuwe Forza, een nieuwe FIFA, een nieuwe Call of Duty.

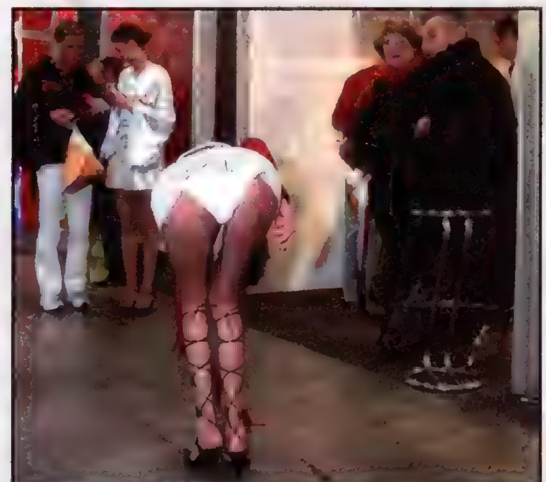
Wat is de beste sequel ooit?
Call of Duty: Modern Warfare is min of meer de Counter-Strike van de console geworden. Wat mij betreft veegt die game de vloer aan met Half-Life 2.

Welke drie sequels zogen?
Alles wat na het kutte A2 racer kwam was nog nepper. Shellshock 2 was natuurlijk een lachertje en wat Seabass aan het doen is met Pro Evo weet niemand.

Van welke old school game zou jij graag een sequel zien?
Duke Nukem Forever!

DE WENSELIJKHEID VAN SEQUELS EN ROKJES

Zijn sequels wenselijk? Die vraag zal iedereen met een volmondig ja beantwoorden. Want hoe kan iemand nee zeggen tegen een vervolg op zijn favoriete game? Probeer het maar eens, dat lukt je niet.
Stel je nou toch eens voor, dat de Taliban wereldwijd aan de macht komt (of onze regering nog verder doorslaat in de betutteling) en dat ze naast vliegers, nagellak en vuurwerk ook het uitbrengen van sequels gaan verbieden. Een grotere ramp is moeilijk denkbaar. Nooit meer een nieuwe Zelda, Gran Turismo of Resident Evil. In plaats daarvan alleen maar nieuwe IP's. De ene na de andere. Om gek van te worden.
Nooit meer iets om écht naar uit te kijken. Nooit meer die geheide hit. Altijd die twijfel, of het wel gaat werken, of zo'n nieuw idee wel iets kan worden. En pakt zo'n nieuwe IP dan toch fantastisch uit, dan heb je na het voltooien ervan meteen een vieze smaak in de mond. Want op een sequel hoef je niet te rekenen.
Zijn álle sequels wenselijk? Die vraag zal iedereen met een volmondig nee beantwoorden. Iedereen is bekend met het verderfelijke fenomeen van de uitmelk-sequel. Dat zijn die geheid lucratieve sequels die spelontwikkelaars ervan weerhouden creatief te zijn. Die weinig inspanning belonen met veel inkomsten.
De uitmelk-sequel hindert de ontwikkeling van videogames tot algemeen erkende kunstvorm, wringt games uit totdat de laatste druppels inspiratie, verbeeldingskracht en creativiteit eruit zijn verdwenen, tot niets rest dan laffe schappenvulsel van het commerciële product.
Als wij van de PU ooit aan de macht komen in de wereld, en je weet het maar nooit, zouden we op dag één twee dingen verbieden: dat vrouwen broeken dragen en het uitbrengen van uitmelk-sequels. Geen Sims 4: Buitenwijkdieren, Need for Speed: Double Drive en Mario Party 14 meer in de winkel. En overal rokjes. De wereld zou erop vooruit gaan.



OPERATION FLAS

Hebben ze bij Codemasters een minderwaardigheids-complex of heeft de grote baas een kleine piemel? Wat het ook is, ze claimen deze zomer met twee games te komen die de grootste open werelden ooit bevatten: Operation Flashpoint: Dragon Rising & Fuel. PU stuurde de grootste man van de redactie (nou ja, de breedste in ieder geval) naar Engeland om te kijken of hier al dan niet sprake is van een staaltje blufpoker.

JJ VECHT ZONDER GRENZEN



OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

In 2001 verraste Codemasters de wereld met Operation Flashpoint (OF), een shooter die de gamer voor het eerst liet ervaren wat écht oorlogvoeren inhield. Want de Call of Duty's en Medal of Honor's zijn hartstikke leuk, maar geen soldaat die zo op zijn vijand afstormt. De strategische manier van oorlogsvoering en de hoge moeilijkheidsgraad van OF smaakten naar meer en na acht jaar komt er eindelijk een vervolg. JJ mocht er als eerste Nederlander mee aan de slag.

Iedereen weet dat ik van knallen hou. Hoe meer virtuele poppetjes ik in shooters over de kling kan jagen, hoe beter. Toch is er een minpunt, want hoe vet Call of Duty en Gears of War ook zijn, 99% van de shooters biedt run & gun gameplay. Of zoals een van de mannen achter Operation Flashpoint: Dragon Rising zei: "marines don't bunny hop".
Ik snak soms naar wat afwisseling. Fraggen is tof, maar met het huidige grafische realisme en de mogelijkheid om grote open gebieden en menselijke intelligentie na te bootsen, zou ik ook graag een keer echt in de huid van een moderne soldaat willen kruipen.
Welnu, mijn smeekbede is verhoord!



ONE SHOT, ONE KILL

Onderweg naar het kantoor van Codemasters in Engeland, was ik eigenlijk maar voor één ding bang: de terreur van de casual gamer. Wat als de bazen van Codemasters meenden dat OFDR geschikt moest zijn voor iedere gamer... Wat als het een open wereld zou zijn met de gameplay van Call of Duty?
Ik wil niet zeggen dat dit een slechte game zou hebben opgeleverd, maar ik wilde nu juist dat diepe realisme weer eens ervaren. Het principe van one shot, one kill. Niet van die gevechten waarin je een kogel kopt, vervolgens even achter een obstakel leunt om je healthmeter te laten vollopen, om daarna weer vrolijk door te fraggen.
Binnen tien minuten werd me echter (op pijnlijke wijze) duidelijk dat ik daar niet bang voor hoefde te zijn.

GESTUNTEL

Het blijkt maar weer eens hoe wij gamers gebrainwashed zijn door jarenlang springend en strafend, shotgun in de hand, door shooterlevels heen te bouncen. Want toen we onze OF speelsessie begonnen, stoven alle journalisten meteen op de CPU stelling af (in plaats van als echte soldaten bij elkaar te blijven en elkaar rugdekking te geven)... met een snelle dood als gevolg. Toen we tien minuten later nog steeds kogels aan het koppen waren, stopten de mannen van Codemasters de sessie. Ze konden het gestuntel niet langer aanzien. Het was tijd voor een lesje oorlogsvoering.
Allereerst werd benadrukt dat je met elkaar meer kans maakt om te overleven dan in je eentje. Knokken in Rambo-style kun je vergeten in de 21e eeuw.
Ten tweede draait het in het moderne oorlogvoeren om afstand. Close combat bestaat niet meer. Het Amerikaanse leger schiet een stelling eerst aan puin voordat ze er op af gaan. Een aanval zet je dus van afstand in.
Ten derde gaat er met de kogelwerende vesten van tegenwoordig vrijwel niemand meer dood door één kogel. Sproeien is het devies. Schieten doe je niet zozeer om iemand te treffen, maar om er voor te zorgen dat ie in dekking gaat zodat jij dichterbij kan komen.
Tenslotte moet je er nooit van uitgaan dat iemand die na een treffer down gaat, ook daadwerkelijk dood is. Keer hem nooit de rug toe, maar ga er op af en pomp er nog wat lood in, voor de zekerheid.

IETS BIJZONDERS

Met deze adviezen gingen we opnieuw aan de slag, en dit keer kwamen we een stuk verder. Ondanks het feit dat OFDR her en



OORLOG OM OLIE

Operation Flashpoint Dragon: Rising draait om een conflict om olie. Er is zwart goud gevonden op het bestaande eiland Skira vlak voor de Japanse kust en China besluit daarop de boel gewoon te annexeren. Rusland is daar niet zo happy mee en vraagt de VS om militaire steun. Wat ze meteen doen. Een unit mariniers en een unit spec ops landen op het meest zuidelijke puntje van het eiland en de oorlog kan beginnen. Het mooie van OFDR is dat de game twee campagnes kent, eentje rond de mariniers met actie die daarbij hoort (heuvel innemen, paar huizen veroveren, dorpje bezetten, etc.) en een campagne met de spec ops (sniperen achter de linies, generaal uitschakelen, colonne onderscheppen, etc.). Beide campagnes lopen parallel aan elkaar. Oftewel de acties die je als spec ops uitvoert, maken vaak de weg vrij voor een actie van de mariniers.

HPOINT & FUEL


JJ

CODEMASTERS HEEFT DE GROOTSTE(N)

EEN DIGITAAL EILANDJE VAN 220 KM²

Dat gewauwel over de grootste open wereld ooit in een shooter... dat klopt dus. En ik kan het zeggen, want ik heb een paar fikse digitale stalpoten overgehouden aan het gewandel over Skira.
Codemasters is er met behulp van satellietbeelden in geslaagd het complete eiland met al zijn verschillende soorten vegetatie en bebouwing te reconstrueren in de game. En dat betekent dat er 220 km² vrij begaanbare aarde voor je voeten ligt.
Mocht je zin hebben om van de ene kant van het eiland naar de andere te lopen (en dat kan), dan ben je dik drie uur bezig.





der nog wat buggy was, voelde ik meteen dat hier iets bijzonders aan het ontstaan was. Dit was fraggen zoals ik het al jaren niet meer gedaan heb. Extreem realistisch en je dwingend om na te denken bij elke stap die je zet.
Het is lastig het realisme in ronkende zinnen neer te tikken, vandaar dat ik gewoon een aantal aspecten noem die je in één keer laten voelen wat je straks mag verwachten.

- Healthpacks of schuilen om jezelf te genezen, is er niet bij in OFDR. Word je getroffen dan zal dat gedeelte van je lichaam minder goed functioneren en bloeden. Stop je het bloeden niet, dan is het na een tijdje afgelopen. Stelp je het bloeden wel dan blijft de bloedmeter op hetzelfde niveau, maar bij een nieuwe treffer gaat het bloeden gewoon weer door en loopt de meter verder leeg.
- Niks is scripted in OFDR. Je krijgt weliswaar opdrachten, maar je kunt ook ergens anders heen gaan. En omdat het hele eiland altijd actief is, kun je overal in actie terechtkomen.
- De A.I. van de CPU's is ook non-scripted. Elke keer maakt het een inschatting aan de hand van jouw gedragingen. En dat kunnen ook verkeerde inschattingen zijn.

Dit is geen pr gelul. Omdat ik dertig keer dood ging in dezelfde missie, moest ik 'm ook dertig keer opnieuw beginnen. En steeds deed de vijand wat anders.

- Elke kogel heeft zijn eigen kracht. En dus kun je met bepaalde wapens wel door deuren of metaal heen knallen en met andere niet. Het gefluit van elke kogel klinkt ook anders.
- Je kunt jouw squad realtime besturen of via een 'commandoscherm'. Als je jouw troepen ergens heen stuurt, gaat de camera niet mee, want dat doet ie in het echt ook niet. Jouw info komt binnen op basis van meldingen en van wat je ziet en hoort. Net als in het echt moet je dus voortdurend allerhande info goed analyseren.
- In een 'normale' shooter laadt ieder wapen even snel. Wat bullshit is. In OFDR ben je bijvoorbeeld met een bazooka langer bezig dan met een pistool. Ook heb je maar een aantal clips, en haal je er een weg met nog vijf kogels erin, dan blijft die clip aan je broekriem zitten. Je zult dus goed over je kogels moeten nadenken.
- Net als in het echt, is OFDR Rambo-style niet te doen (zeker als je hem op hard zet). Samenwerking en planning zijn een must. Zodra je alleen bent, merken de vijanden dat (het geweervuur komt immers nog maar van één kant) en zullen ze snel en masse aanvallen.

Voel je wat ik bedoel? Ik moest echt accepteren dat oorlog betekent dat je soms tien minuten knokt om één stelling te veroveren. Je zult gasten van afstand eerst moeten uitroken voordat je het open veld kunt oversteken om de boel in te nemen. En dat kost tijd. Heerlijk toch...



LEZEN

Operation Flashpoint: Dragon Rising staat gepland voor de zomer, maar ik hoop dat ze hem alleen uitbrengen als hij ook echt goed af is. De game voelt uniek aan en dat mag niet verneukt worden door bugs.
Tevens draag ik iedereen op snel een paar boeken over moderne oorlogsvoering te gaan lezen, want met de bunny hop en je vette knife-actie bereik je in OFDR straks nog niets eens de kustlijn van Skira.



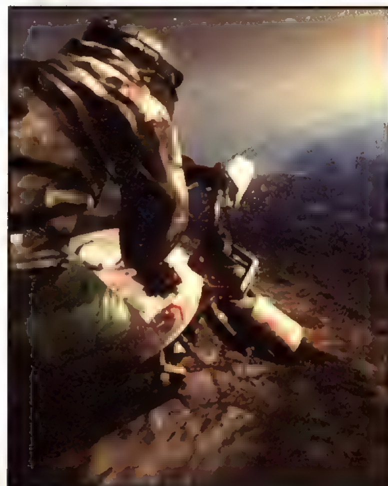
"FRAGGEN ZOALS IK HET AL JAREN NIET MEER GEDAAN HEB."

FUEL

Fuel wordt de meeste ambitieuze open racegame ooit. PU's racespecialist JJ ging aan de slag met een vroege code, en bekeek of die 15.000 km²(!) terrein die je voor je motorkap krijgt, niet leidt tot totale chaos.

JJ RACET ZONDER GRENZEN

Het doet me goed om te zien dat Codemasters het racegenre echt omarmt. Naast Dirt 2, een Formule 1 game en natuurlijk de eerste plannen voor GRID 2, brengen ze de racefan ook nog eens Fuel. Dat lijkt op het eerste gezicht totale overkill maar als je goed kijkt, zie je dat elke game geschikt is voor een andere doelgroep. Dirt 2 is rally, Formule 1 is eeeh... Formule 1, GRID 2 brengt het realistische motorgeweld naar de stad en Fuel is een spel dat vooral de racefan aantrekt die ongegeneerd door weidse landschappen wil raggen.



GESPANNEN

In mijn first-look over Fuel had ik het vooral over de brandende ambitie die developer Asobo Studios heeft met dit spel. Ze willen de grootste en meest uitdagende open wereld racer ooit maken.

Die ambitie vind je terug in een wereld die niet alleen mega is (de landkaart van de laatste BurnOut kan er vijftien keer in), maar ook in de vele verschillende soorten landschappen, races van veertig minuten en een dynamisch weersysteem.

Ambitie is goed maar je kunt ook te veel willen, of de fout maken van alles tegelijk te gaan doen maar niks echt goed. Vandaar dat ik gespannen was toen ik de vroege bèta op de PS3 opstartte...

"IK ZAG MEER DAN VIERHONDERD RACES STAAN, SOMMIGE VAN DIK 150 KILOMETER LANG."

HUGE

Het spelen van een vroege bèta op een persevent duurt nooit lang. Als je een paar uur mag spelen, heb je geluk. Maar al had ik voor Fuel een hele dag gehad, dan nog zou ik het spel nog niet op zijn waarde hebben kunnen schatten. Want één ding is wel duidelijk: Asobo heeft wat betreft de omvang van het spel woord gehouden. Het terrein is Huge met de hoofdletter H. En, heel belangrijk, de boel is echt open want je kunt overal maar dan ook overal van het pad afwijken.

De content die dat alleen al in de singleplay gaat opleveren, is immens. Zo scrollde ik door het debugmenu (soort cheatcode waarmee ontwikkelaars snel bij elke race kunnen komen) en zag, en ik overdrijf niet, meer dan vierhonderd races staan, sommige van dik 150 kilometer lang.

En diezelfde 'overdaad' zag ik terug bij de twee-, drie- en vierwielers: crossmotoren, wegmotoren, vrachtwagens, buggies, driewielers, offroad racers, gewone wagens... alles staat voor je klaar.

SOEPEL EN DIVERS

Al snel liet ik me door een helikopter (elke race begint met een dropping) met voertuig na voertuig, in race na race, in omgeving na omgeving, neerzakken. En één ding kan ik je na een paar uur spelen al wel zeggen: het sturen verloopt ouderwets 'Codies' soepel. Het is allemaal





lekker arcade en de voertuigen driften prima door een bocht en kletsen van de hellingen af.

De races zijn ook bijzonder divers (checkpoints, afval race, gewone races, time trials, seek and destroy, een helicopter achtervolgen, etc.) en draaien vooral om ongegeneerd adrenaline verhogend rammen en beuken. Fuel moet duidelijk fun zijn. En die fun heb ik gehad. Open racers zijn niet mijn ding, maar ik zag wel dat het geen neppe open wereld was. Je kunt zoals gezegd overal van de gebaande paden af, en dus afsnijden. Maar daarbij komt gelukkig tactiek om de hoek kijken. Niet elk voertuig is immers gebouwd op een ritje door een rotsachtig terrein en buiten het parcours knal je sneller tegen een boom of rots aan. Keuzes maken is dus een wezenlijk bestanddeel van dit spel.

SUCCES?

Of Fuel een succes gaat worden, vind ik op dit moment nog moeilijk te zeggen. Er moet nog veel in de game gebeuren.

Duidelijk is dat 't bij dit soort giga racers echt draait om de balans. Bij Need for Speed Underground sloeg de open wereld bijvoorbeeld nergens op en was de balans helemaal zoek. En het zuigt big time om in je eentje rond te rijden, helemaal als die wereld zo groot is en races bijna drie kwartier duren.

Hoe druk wordt Fuel straks, is er een balans tussen afsnijden of gewoon de weg volgen en hoe houdt Asobo de ultralange races leuk? Die antwoorden kan ik pas geven als ik in de review fase een paar dagen met het spel aan de slag mag. Ik zal alvast bij MMORPG-man Steven vragen hoe je jezelf zo lang kunt focussen op een en hetzelfde spel. ✪



CHECK DIT EN WORD LID!

12 NUMMERS VOOR SLECHTS €29,-

PAK NU DIE SUPERVETTE KORTING!

33% KORTING!



EXCLUSIEF VOOR ABONNEES!

HIERMEE KRIJG JE €7,50 KORTING OP GAMES BIJ FREE RECORD SHOP

★ MELD JE AAN VIA WWW.PU.NL/ABONNEREN ★

DE VERTROUWDE

In het vliegtuig op weg naar Londen kwam Wouter de head honcho van een grote Nederlandse ontwikkelaar tegen. "Hé jochie, ook onderweg naar de Evil Empire?", vroeg hij. "Ehm... bedoel je Engeland?", antwoordde Wouter met z'n gebruikelijke onnozelheid. De honcho lachte, want hij bedoelde er natuurlijk EA mee. Vreemd, Wouter zag Electronic Arts allang niet meer als de duivel...

Het is echt niet alsof EA alleen nog maar met nieuwe IP's en gewaagde spelconcepten komt, dan zou het megabedrijf over drie jaar onder de zoden liggen.
Ja, als Dead Space en Mirror's Edge bergen cash hadden opgeleverd, dán had ik op de bewuste dag in Londen waarschijnlijk allerlei volkomen verrassende titels mogen aanschouwen.
In plaats daarvan was het echter een dag vol bekende franchises, usual suspects zogezegd. Iets waar in principe natuurlijk niets mis mee hoeft te zijn...




WOUTER



BOOM BLOX BASH PARTY

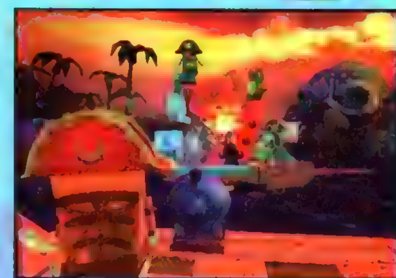
Bash... Party... Wii... het zijn nou niet bepaald termen waar je meteen je haar van los gooit. Maar, nog immer prijkt de welbekende naam Steven Spielberg boven het tweede deel van deze puzzle-actiongame, en dat zou toch iets moeten betekenen.

Een puzzelgame op de Wii, je zal me dus moeten excuseren voor het feit dat ik Boom Blox nooit gespeeld heb. Niet dat er iets mis was met die game, sterker nog; ik heb over deel 1 zeer enthousiaste geluiden gehoord, maar ik vind puzzelen niet leuk en speel niet graag op de Wii. Vandaar. Mijn eerste kennismaking met Boom Blox was dus met dit tweede deel en ik kan zeggen dat ik de ongecompliceerde, laagdrempelige lol zeer, ehm... lollig vond. Ik kon me voorstellen dat ik dit wel met mijn moeder zou kunnen spelen op een regenachtige middag (geen ongepaste grappen nu, Ed). Iedereen snapt namelijk hoe je die blokken om moet schieten of weg moet plukken om zo de onderliggende juweeltjes te onthullen en te verzamelen; zowel een kinder- als omaspel dus.



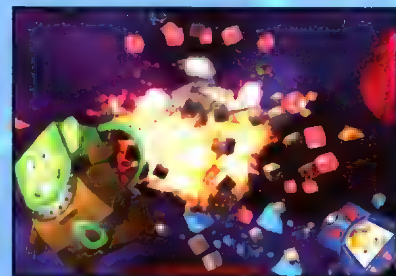
TOTAAL NIEUWE PUZZELS

Gelukkig is er ook voor de kenners in Boom Blox genoeg nieuws te beleven. EA heeft namelijk verder gebouwd op de ijzersterke physics van het spelletje en dat heeft bijvoorbeeld geleid tot levels die zich onder water afspelen, waar natuurlijk hele andere natuurkundige wetten gelden. Omgevallen blokken gaan langzamer richting de grond en bewegen anders, wat een voedingsbodem is voor totaal nieuwe puzzels.
Hetzelfde geldt voor de levels in space. De bommen die je richting de blokken sodemietert, blijven strak in dezelfde lijn zweven, maakt niet uit hoe hard je ze gooit, want in een zwaartekrachtloze wereld bestaan geen werpbogen. Je kunt precies timen wanneer je de bom wilt laten ontploffen en dit betekent dus dat je in de ruimtepuzzels meer controle hebt over zowel je bom als meer indirecte controle over de blokken en de jewels die er achter verscholen liggen.



ONLINE

Grootste verbetering in Bash Party is de online ondersteuning. Met dezelfde tool die de makers zelf gebruiken kan je levels maken, ze verspreiden over het internet en verse user-generated levels binnenhengelen. Maar ook nieuwe in-house stages zullen regelmatig verkrijgbaar zijn, zo belooft EA.
Toegegeven, deze functie had eigenlijk al in het eerste deel moeten zitten, maar je weet hoe moeilijk Nintendo kan doen op online-gebied. Dat zal wel de boosdoener zijn geweest.
Dus: we hebben nieuwe tools, nieuwe modes, nieuwe maffe figuurtjes, nieuwe physics... Lijkt allemaal bijzonder vervolgwaardig te zijn, niet waar?



THE SIMS 3

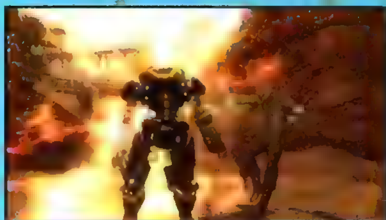
Wij Simmers maken ons ongerust! Wat heeft al dat uitstel te betekenen? Waarom moeten we nóg een paar maanden wachten totdat we de levens van de derde generatie Sims kunnen runnen?
Een nogal zweverige Aziatische dame van Maxis genaamd MJ, vertelde me dat het uitstel puur een kwestie van extra tijd was om te tweaken, te kloten, te prutsen en te poetsen.
De druk ligt hoog om van The Sims 3 zowel een vers en fruitig deel te maken, als te zorgen dat men weer een grote stap verder gaat met de franchise, en dus neemt men het zekere voor het onzekere. Gelijk hebben ze...
Voor de rest kwam er niet veel uit mevrouw MJ; ze was te druk bezig haar Sims rond te laten paraderen door het laadtijdloze dorp, terwijl ze meerdere keren enthousiaste kreetjes slaakte over de digitale mennekes en vrouwkes.
Ik werd zelf ook behoorlijk opgewonden van de game die ik inmiddels gedoopt hebt tot 'burgerlijke RPG' (het levelsysteem, de soorten quests die je je Sims moet laten doen; het verschilt echt niet veel van een rollenspel), maar ik hield me in...



GEZICHTEN VAN EA

G.I. JOE: RISE OF THE COBRA

Fuck Action Man! Elke G.I. Joe of Cobra schopt de kont van dat watje zonder z'n hand er voor om te draaien! Ja toch?



Een ontwikkelaar van G.I. Joe: Rise of the Cobra dacht dat wij in Europa de action figures die 'Yo, Joe!' roepen niet echt kennen en dat wij het enkel met Action Man, The Greatest Hero of them All moesten doen. "Hell no", riep ik, "ik heb me kapot gespeeld met die vette tanks, straaljagers en jeeps van G.I. Joe!" En dat was geen leugen, want de mini-soldaatjes brengen mooie herinneringen bij mij naar boven. De game zal dit ook gaan doen en de vraag is derhalve of ook normale mensen zich moeten gaan verheugen op deze oersimpele shooter.

FILE CARDS A GO-GO

Want dat is Rise of the Cobra; een soort side scrolling shooter waarin je niet side scrollt. Je bestuurt twee G.I. Joe's (tenzij je co-op speelt) die je in third-person bekijkt en knalt je een weg door loads of Cobra's, treft af en toe een eindbaasje die een bepaalde, eenvoudige tactiek vereist en knalt weer vrolijk verder om na het einde van een level trots je score te checken. De charme van de game moet dan ook vooral in de herkenbaarheid zitten, want niet alleen zal je meerdere figuren uit de gelijknamige film tegenkomen, ook zullen er vehikels en personages uit de tekenfilms en de jaren '80 speelgoedlijn te unlocken en/of te bespelen zijn.
Voor de replaywaarde is de titel afhankelijk van een shitload aan unlockables, zoals in totaal twaalf speelbare characters (waarschijnlijk ook een paar Cobra's), een stuk of wat vehikels en een vrachtwagenlading aan filecards. Deze kaartjes kon je altijd aan de achterkant van de verpakking van een G.I. Joe action figure vinden en vertelden alles over de ruige soldaat of de vuige Cobra-terrorist in kwestie. Voor de game zijn deze filecards dus verdigitaliseerd.





FANVOER

Om het even op z'n Jans te zeggen: 'Voer voor de fans dus'. Voor de overige 99% van de gamers die dit lezen en zich afvragen of ze geïnteresseerd moeten zijn...
Tja, misschien heb je wel eens Brute Force op de oude Xbox gespeeld? Als je dat de shit vond, dan is dit misschien ook wel een spelleke voor jou. Ken je die game niet? Dan kan ik je nog ff niet helpen...



HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE

'Harry Potter and the Order of the Phoenix was de best beoordeelde filmgame van 2007,' vertelde een knakker van EA Bright Light me trots. Of dat nou een prestatie is, daar kan je over twisten, maar een wanprestatie is het zeker niet.
Het nieuwste deel van Harry lijkt weer op dezelfde free-roaming manier verder te gaan als het vorige, maar dan natuurlijk met een aantal extra's en vernieuwingen.
De nadruk zal vooral liggen op battles met de toverstafjes en het Quidditch spelen, jeweetwel, dat rugby op bezemstelen [dat heet zwerkbal, Wouter - Ed]. Voor iedereen die zich geroepen voelt; dit wordt je laatste kans om op digitale wijze achter die rare Snaak of Snitch of whatever [dat heet de gouden Snaai, Wouter - Ed] aan te gaan want in de volgende delen komt dit niet meer voor, aangezien er in de boeken vanaf dit deel een verbod geldt op het spel.
Ondanks dat The Half-Blood Prince weer hetzelfde recept volgt, kon ik het niet laten om de heren van Bright Light te complimenteren met de laadtijdloze 3D wereld die ze met de Wii weten te genereren. Hoewel het leek of je je rondom die toverschool [Zweinstein, Wouter - Ed] dit keer niet eens de tering hoeft te vervelen, is de kans natuurlijk best groot dat het wederom weinig boeiend zal zijn om de tovenaarslaarsjes van Harry aan te trekken. Tenzij je een koter bent...





18+
www.pegi.info
NINTENDO DS™
Nintendo Wi-Fi Connection
R★

REVIEWS

VOETBALPLAATJES

Nee, ik ga het niet hebben over die voetbalplaatjes van Albert Heijn, maar over ingame voetbalplaatjes, specifieker die van FIFA09 Ultimate Team. Ik spaar me helemaal gek!
Wat zeg je? Jullie doen er niet aan mee? Oké, ik kan me best wel voorstellen dat niet iedereen gecharmeerd is van EA's aanpak, en ook ik heb zo mijn bedenkingen, maar het is wel verslavend hoor. Mijn god zeg.
Nu dacht ik dat ik de fase van dat hele verzamelen van voetbalplaatjes achter me had gelaten nadat ik met veel pijn en moeite het Upper Deck verzamelalbum van het WK '94 had volgemaakt. Op het moment dat ik het laatste plaatje in 't vakje schoof, ging er een gevoel door me heen van 'zo, dat heb ik ff mooi geflikt'. Direct gevolgd door 'dit ga ik dus nooit meer doen'.
En nu, een kleine vijftien jaar later, doe ik het gewoon opnieuw, maar dan op de PS3. Ik speel wedstrijdjes met mijn, nu nog, verschrikkelijk matige voetballers. Maar ik ben hard op weg om een paar sterspelers in mijn elftal te gooien. Kortom, deze jongen is weer helemaal hooked. Want zeg nu zelf, lekker een balletje trappen met een Italiaanse defensie, een Nederlands middenveld en een Braziliaans spitsenduo? Dat wil toch iedereen. Niet dan?



KUTGAMES

De ene maand zet je "trots" op de cover dat er zes Gold Awards in de PU worden uitgedeeld, twee maanden later breken we een negatief record met drie games waarvan de best "gewaardeerde" niet hoger scoort dan een 25!
Natuurlijk komen er maandelijks nog steeds heel veel spellen uit die de naam game eigenlijk niet verdienen maar het grootste gedeelte daarvan valt al af in de voorselectie die we maken als we beslissen welke games we in het komende nummer gaan bespreken. Ook van twee van de drie games waar ik het hier over heb, hadden we al zo'n donkerbruin vermoeden dat ze wel eens uiterst matig zouden kunnen zijn, maar omdat genoemde spellen publicitair redelijk aan de weg timmerden, besloten we ze toch eens aan een kritische blik te onderwerpen.
Terecht wordt gezegd dat er geen slechte auto's meer bestaan (vroeger vielen er nog modellen door de mand bij een test, omdat ze niet startten als het stevig vroor, niet meer te besturen waren als er meer dan windkracht 7 stond en een remweg hadden van drie voetbalvelden – opa vertelt) maar ondanks alle technische vooruitgang en toegenomen ervaring bij ontwikkelaars, is het qua games echt nog uitkijken geblazen met wat je aanschaft voor je zuurverdiende centjes.
Alleen al daarom zou je de PU moeten lezen, want één ding zul je moeten toegeven: als we een game kut vinden dan winden we daar geen doekjes om.



TOPSCORE



NINJA BLADE

"EEN GOEDE DEVELOPER KAN ZELFS VAN 'JATWERK' IETS HEEL MOOIS MAKEN."

BESTE DIESELGAME VAN DE MAAND

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA



"RIDDICK HOUDT JE VAN BEGIN TOT EINDE OP HET PUNTJE VAN JE STOEL."

SLECHTSTE DIESELGAME VAN DE MAAND

WHEELMAN

"DE AFWERKING IS OP Z'N ZACHTST GEZEGD NOGAL CHEAP EN DE CREATIVITEIT IS VER TE ZOEKEN."



DE IK KIES JOU GAME



POKÉMON PLATINUM

"DIT IS DE BESTE VERSIE VAN EEN IJZERSTERKE GAME."

NINJA BLADE



Nu de Ninja Gaiden serie een harde klap heeft gehad door het uit elkaar vallen van Team Ninja maakt een nieuwe strijder gretig gebruik van de vacature voor super actieheld op de Xbox 360. Natuurlijk is het Steven die voor ons uitzocht of de hoofdpersoon uit Ninja Blade terecht solliciteert naar deze positie.



Ontwikkelaar From Software toonde met titels als Tenchu en Otogi al aan een voorliefde te hebben voor ninja hak- en snijwerk, maar Ninja Blade is zo'n overduidelijke Ninja Gaiden rip-off dat het bijna schandalig is. Nu is de toekomst van Hayabusa en de zijnen momenteel een beetje onzeker door het uit elkaar vallen van Team Ninja, maar een game als Ninja Blade moet al tijden in ontwikkeling zijn en het lijkt mij dus niet dat deze game is gepland als vervanging van de Ninja Gaiden serie, die natuurlijk onder nieuwe leiding gewoon voortgezet gaat worden (toch? TOCH!?!). Wat de motivatie van From Software ook geweest is; de schaamteloze gelijkenis met de Ninja Gaiden serie stuitte mij al bij m'n eerste kennismaking op de Tokyo Game Show tegen de borst.

GESLAAGDE IMITATIE

Nu is er natuurlijk geen betere manier om aan een game te beginnen dan met tegenzin, dan kan het allemaal alleen maar meevallen. En dat deed Ninja Blade dan ook. Sterker nog, na een paar missies had ik mijn mening volledig herzien.
Ninja Blade is zeker geen Ninja Gaiden killer, maar het is een uiterst geslaagde imitatie. De toppers binnen dit genre naast Ninja Gaiden zijn natuurlijk God of War en Devil May Cry, en ook van deze laatste twee games heeft Ninja Blade de nodige gameplay elementen overgenomen. Toch merkte ik al snel dat de gestolen elementen een mooie mix van gameplay opleveren en de door mij veronderstelde eenvoud meer dan meevalt. From Software heeft ervaring met dit genre en weet de gejatte ideeën uitstekend te masteren.

HAARSCHERP

De setting is goed uitgewerkt, los van het feit dat ik de held er een beetje ongelukkig uit vind zien. Toegegeven, ook Hayabusa's skin tight latex pak viel niet bij iedereen in de smaak, maar de ninja actiester in Ninja Blade slaat de plank naar mijn mening helemaal mis. De held ziet er uit als een trieste kruising tussen Hayabusa en The Rocketeer. De lichte scifi uitvoering van Tokio overspoeld door muterende parasieten maakt echter een boel goed.
Ninja Blade kent dus een gezonde dosis ninja elementen aangevuld met lichte scifi en horror onderdelen. En wat zeker bijdraagt aan het op geloofwaardige wijze overbrengen van deze setting, is het hoge niveau van de graphics. Het beste kan ik de beelden van Ninja Blade beschrijven als haarscherp in combinatie met 'smoke and mirrors' elementen om de spelwereld tot leven te brengen.

"ALS IK MIJ OVER DE GELIJKENIS MET NINJA GAIDEN HEEN KAN ZETTEN DAN KAN IEDEREEN DAT."

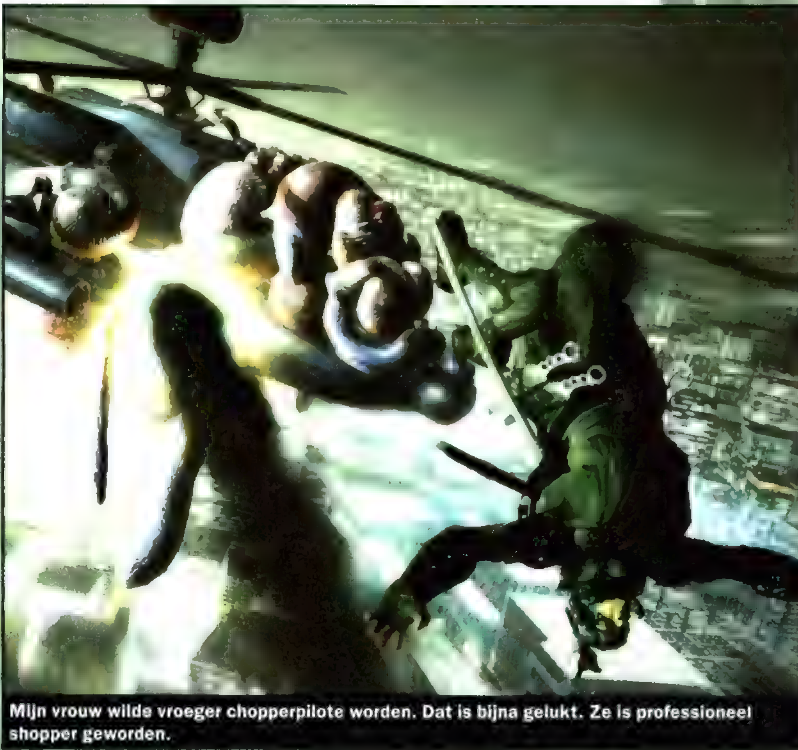
WAPENS UPGRADEN

Het is natuurlijk niet eenvoudig om de manier waarop een actiespel met het upgraden van wapens omgaat volledig te vernieuwen maar Ninja Blade doet niet eens een poging. Gevallen vijanden laten orbs achter en... tromgeroffel... die gebruik je om jouw wapens te upgraden.
De wapens vertonen allen overeenkomsten met de wapens van Hayabusa. Er is een standaard katana, een groot log zwaard in de stijl van Ryu's Dabilahro en korte zwaarden aan kettingen die werken als de Flails van Ryu.
Met iedere upgrade krijg je nieuwe moves tot je beschikking. Door deze in een menu te selecteren kun je alvorens je punten te besteden een preview filmpje checken van de te openen move. Goed gejat en goed uitgewerkt.


Als ik zo naar die reet kijk, vermoed ik dat dit Patty Brard is, vermomd als Hayashi.

SPEKTAKEL

Als het een shooter was geweest dan hadden we Ninja Blade als shooter op rails mogen bestempelen. Het is dus gekunsteld spektakel, maar spektakel is het zeker. De actie is zo goed als identiek aan de actie in Ninja Gaiden. Je kunt lichte en zware aanvallen uitvoeren, springen, dashen, blokken, projectielen werpen en ninjutsu inzetten. Met behulp van het dashen kun je langs wanden rennen en tussen muren heen en weer stuiteren.
Dit alles gecombineerd met het schakelen tussen jouw wapens en het terugmeppen van projectielen, levert een gevarieerde gameplay verzameling op.


Mijn vrouw wilde vroeger chopperpilote worden. Dat is bijna gelukt. Ze is professioneel shopper geworden.



CUSTOM NINJA

De stijl van de held uit Ninja Blade is een beetje dubieus. Niet alleen ziet hij er een beetje cheesy uit, zijn metalen hoofdbeschermer lijkt rechtstreeks gejat van Hayabusa.
Tot mijn grote verbazing is er echter een mogelijkheid om aan zijn kleding te sleutelen tussen de missies door, en zijn er in de levels nieuwe outfits en emblemen te vinden. Deze wijken niet enorm af van zijn originele outfit maar verschillen genoeg om er voor te zorgen dat ik tussen iedere missie in de customizing mode aan het rommelen was. De uitgebreide opties om het kleurenschema van zijn gehele uitrusting aan te passen zorgen ervoor dat je de held daadwerkelijk eigen kunt maken.

QUICK TIME EVENTS

Het is een groots avontuur en met name de sub- en eindbazen zijn episch, en de reden dat er toch uitdaging in Ninja Blade is te vinden. De gewone vijanden zijn geen struikelblok maar het kan gebeuren dat je een of tweemaal het onderspit delft tegen de reusachtige eindbazen voordat je door hebt hoe je ze te grazen moet nemen, en dat is alleen maar goed natuurlijk.
Het trial and error aspect van Ninja Blade komt echter pas volledig aan het licht tijdens de vele quick time events. Deze events zijn natuurlijk het meest controversiële aspect van de game want niet iedereen is gecharmeerd van het indrukken van de juiste knoppen op het juiste moment. Toch kon ik de quick time events goed slikken in Ninja Blade omdat deze spetterend en over de top zijn, in de trend van de Devil May Cry cut-scenes.

Als je het verpest tijdens een quick time event krijg je onbeperkt herkansingen. Daar was ik erg blij mee want ik verprutste het regelmatig, al was het alleen al omdat ik niets van de vette actie wilde missen en dus niet goed oplette. Met name de quick time events waarmee je de eindbazen op grandioze wijze afmaakt, rechtvaardigen hun aanwezigheid want hier keek ik iedere keer weer naar uit.
Ninja Blade toont ook met dit onderdeel aan dat een goede ontwikkelaar zelfs van 'jatwerk' iets heel moois kan maken.



RYU VERSUS KEN?

De held uit Ninja Blade heet Ken.
Ken! En zoals we allemaal weten noemen vrienden Meneer Hayabusa gewoon Ryu. Ken en Ryu! Misschien heb ik gewoon te veel Street Fighter gespeeld, maar dat kan toch geen toeval zijn? Ik vermoed hier een kleine steek onder water richting de Ninja Gaiden serie... en dat mag natuurlijk best.



De held in Ninja Blade voelde zich eigenlijk helemaal niet zo thuis op een motor. Sommigen vonden hem zelfs een beetje motorisch gestoord.



CONCLUSIE

Als ik mij over de gelijkenis met Ninja Gaiden heen kan zetten dan kan iedereen dat. En de mix van gameplay die From Software heeft 'gestolen' van de grote namen uit het actiegenre is grotendeels erg goed uitgewerkt en levert een van hun beste games tot op heden op.

STEVEN

SCORE 87

De negen missies kunnen in tien uur worden doorlopen en meerdere malen bezocht worden op zoek naar extra orbs of speciale outfits.

NINJA BLADE
XBOX 360
FROM SOFTWARE / MICROSOFT
1 SPELER
OUT NOW

16+



RESISTANCE RE

Door al z'n positieve gebrabbel over de iPhone zou Maarten bijna vergeten dat er ook nog zoiets moois als een PSP bestaat. Helaas zijn de topgames nogal dun gezaaid op Sony's handheld, maar wellicht kan Resistance Retribution toetreden tot dit selecte gezelschap.

ZO MEISJE, NET TERUG VAN LESBIVAK IN TONGEREN?

GA JE KOKEN VOOR ONS? DOE DAN MIJN BEFLAPJE MAAR GOED DOORBAKKEN

BAH, JULLIE ZIJN GEWOON EEN STELLETJE DISCRIMINAZI'S.

Ken je de term digitale claustrofobie? Waarschijnlijk niet want ik heb 'm net zelf bedacht. En als ik heel eerlijk ben, vind ik het een bijzonder geslaagde benaming voor wat ik bedoel.

Mijn digitale claustrofobie is ontstaan toen er shooters op de PSP werden gelaunched. Wat ging er fout? Nou, de PSP mist een rechter analoge knuppel om je gezichtsveld mee te bepalen. En dus kun je niet vrijuit om je heen kijken zoals je gewend bent op de consoles. Het levert een gevoel van onmacht op. Alsof je opgesloten zit in een digitale wereld waarin je niet lekker kunt bewegen zoals je zou willen. En dat is precies wat ik met digitale claustrofobie bedoel.

AUTO-AIM

Na een paar mislukte schietspelletjes, is het nu wel zo'n beetje de standaard dat de actieknoppen worden gebruikt als rechter analoge stick. Dus rondje voor rechts kijken, driehoekje voor omhoog et cetera. Dat werkt op zich prima (eigenlijk is het de enige manier om een shooter enigszins fatsoenlijk te spelen op een PSP) maar toch duurde het bij mij zeker een leveltje voor ik er aan gewend was.

Er zijn wel een paar manieren in Retribution gevonden om het de PSP speler wat makkelijker te maken. De game is ten eerste in third-person (in tegenstelling tot z'n twee grote broers) en er is auto-aim toegevoegd. Hoewel ik daar eigenlijk faliekant tegen ben, kun je hierdoor nu lekker blijven rennen en om je heen knallen zoals je dat op de PS3 ook kunt.

De trekker overhalen doe je met de rechter schouderknop, de secundaire mogelijkheid van een wapen (zoals granaten gooien) zit onder de linkerknop.

Er is overigens wel een mogelijkheid om het richthulpje uit te zetten of om in een soort ingezoomde mode te spelen, maar dat maakt het er zeker niet leuker op.

Als je je als man laat inenten tegen baarmoederhalskanker zijn de bijwerkingen niet mis.

EUROPA

Retribution speelt zich af na de eerste Resistance, in de jaren vijftig. Grappig is dat de game begint in Rotterdam.

James Grayson is de man in wiens schoenen je staat.

In een Chimeran Center waar ze allerlei bedenkelijke proeven uitvoeren, moet hij noodgedwongen zijn eigen broer, die slachtoffer is geworden van een mislukt experiment, koud maken.

James is getergd en gefrustreerd tegelijk. En dat moet eruit. Als hij wordt gevraagd om de Franse Maquis (het verzet) te helpen om Europa te verlossen van halve aliens, twijfelt hij geen moment. Behalve dan dat die Fransen maar rare ventjes zijn en James een arrogante eikel is. Een badass ten voeten uit met een leren jasje aan met achterop een doodskop en twee geweren.

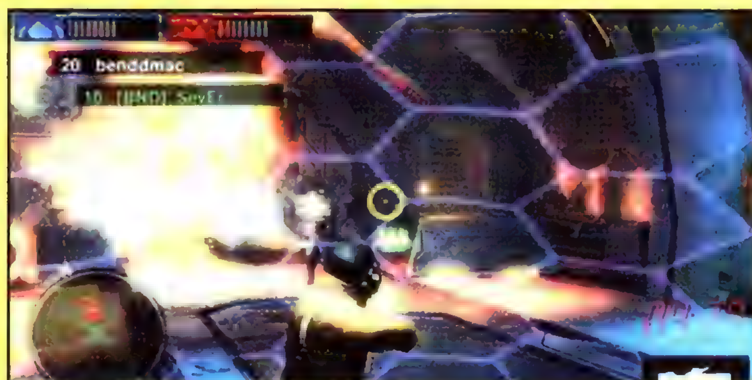
LINEAIR EN AFWISSELEND

Het spel is, en hoe kan het ook anders op een PSP, behoorlijk lineair. Het is echt gangetje door, gangetje door en aan het eind kun je maar één kant op. Op zich is dat niet erg, want de omgevingen zijn erg

MULTIPLAYER

De multiplayer is bijzonder goed voor een PSP spelletje. Echt verrassend zijn de modes echter niet. Er zijn er vijf, maar stuk voor stuk heb je ze wel eens eerder gezien: Free for All, Team Deathmatch, een Territory achtige mode, Assimilation (Last Man Standing) en Capture the Flag.

Hoe leuk en actievol het ook is, bij het online spelen met een lockfunctie (denk aan GTA IV) is bij mij de lol er vrij snel van af.



AUTOMATISCHE PILOOT

Niet alleen het richten gaat automatisch, praktisch alles gebeurt vanzelf. Van herladen tot het coversysteem, alles werkt op de automatische piloot. Echt, je eigen reet afvegen kost meer moeite.

Om te coveren hoef je alleen maar naar een obstakel toe te lopen en meneer Grayson kruipt erachter. Saai? Nee, totaal niet, want het aantal vijanden komt als een tsunami op je af dus heb je die dekking wel nodig. Anders leg je 't af.

RETRIBUTION EN DE PS3

Voor de echte fans die Resistance 2 ook in huis hebben, is het mogelijk om Retribution hieraan te koppelen, wat grappige extraatjes oplevert. James Grayson krijgt dan bijvoorbeeld glimmende oogjes.

Het 'interessantst' is de mogelijkheid om Retribution met je PS3 controller te spelen. Heb je wel wat kabels voor nodig, maar dan ben je gelijk af van het hele gezeik dat je de rechter analoge stick mist. Alleen... deze game is toch voor onderweg? Die ga je toch niet thuis op de bank zitten spelen?



TRIBUTION

MAARTEN GAAT IN HET VERZET


Zo! En dan komt hier achter een inloopdouche met decentraal geregelde vloerverwarming en een knuffelmuur.


"Chimera", dat vind ik meer een naam voor een geslachtsziekte.

afwisselend. Net als de vijanden en de wapens.
Evenals in Resistance 1 en 2 zijn de vijanden dus de Chimera en producten van experimenten. Soms kruipen ze over de grond en langs muren, soms lopen ze en weer anderen vliegen door de lucht. Ik kan vijftig consolegames opnoemen die minder gevarieerde tegenstanders hebben. Ook de eindbazen zijn vaak uit de kluiten gewassen monsters waarbij je echt wel even na moet denken hoe je ze afmaakt.
De levels zelf zijn eveneens bizar afwisselend. Het ene moment loop je in een ondergronds gangenstelsel de uitgang te zoeken en even later sta je op een vliegtuigwrak te sniperen.
Voor het gebruik van wapens geldt hetzelfde. De ene keer sta je met een shotgun gigantische spinnen af te schieten en een paar minuten later schiet je een reusachtige UFO uit de lucht met de moderne variant van een Bazooka.

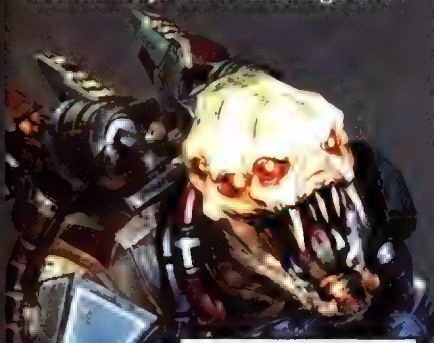
RUN 'N GUN

Ondanks alle variatie is 't toch voornamelijk rennen en schieten wat je doet in Retribution. Soms haal je een schakelaartje over, volg je een lame ass dialoogje, trap je een deurtje in of klim je op een krat om op een hoger platform te komen, maar over het algemeen ren je rond met een blaffer in je hand.
Jammer is alleen dat je niet sneller kunt rennen en springen maar dat bederft de fun niet of nauwelijks; het tempo is sowieso lekker hoog en de actievolle momenten volgen elkaar in razend tempo op.
Je kunt overigens aardig wat kogels incasseren en aan één stuk door blijven schieten, want er liggen om de paar meter pakketjes met munitie en pleisters. Die heb je ook wel nodig, want er komt zat gespuis op je af.

SNEL, MOOI EN GOED

Retribution is dus snel en ook de checkpoints volgen elkaar in lekker tempo op. Of het mooier is dan God of War: Chains of Olympus, daar ben ik nog niet helemaal uit, maar het is zeker een van de mooiste PSP games die ik tot nu toe op de shiny handheld heb gezien. Shooterfans moeten dit spel gewoon binnenhalen, want zoveel viel er niet te genieten op de PSP de laatste maanden. Voeg daarbij de multiplayermode die fucking goed is voor een handheldgame, en ik durf te stellen dat met Retribution het selecte groepje topgames op de PSP met één is uitgebreid.

"DE BESTE SHOOTER DIE IK OOIT OP DE PSP HEB GESPEELD."




Die jongens van de 'resistance' waren constant op hun hoede voor ontdekking. Om geen argwaan te wekken, fietsten ze ook altijd met een licht verzet.

CONCLUSIE

Resistance Retribution is de beste shooter die ik tot nu toe op de PSP heb gespeeld. Een tikkeltje lineair, maar bijna net zo mooi als God of War, en zeker net zo actievol.


MAARTEN

SCORE 83

Een retourtje Haarlem-Amersfoort, een retourtje Haarlem-Amsterdam, twee retourtjes Utrecht-Haarlem, een enkeltje Hilversum-Haarlem en een uurtje achter het bureau op de redactie heeft 't me gekost om Retribution uit te spelen.

RESISTANCE RETRIBUTION
PSP
SONY
1 - 8 SPELERS
OUT NOW
16+

Wii

ONECHANBARA: BIKINI ZOMBIE SLAYERS

Onechanbara betekent vrij vertaald 'chick die zwaardvecht'. Smijt er het woord 'zombie' en 'bikini' bij en je hebt Wouter z'n aandacht te pakken!

Kijk, je hebt simpel en je hebt simpel. Een gast van de Veendamse plantsoenendienst is simpel omdat hij intellectueel gezien geen prijzen zal scoren. Ook ik ben simpel omdat veel dingen, zoals emoties, politiek en de maatschappij, me aan m'n reet kunnen roesten, maar ik ben dan wel gamejourno, en da's toch net iets minder kansloos.

Hetzelfde geldt voor games. Je hebt simpel als in saai en ongeïnspireerd, zoals Iron Man of Turning Point, en je hebt simpel als in een leuke maar doodeenvoudige shooter (Painkiller of Serious Sam).

Dat Bikini Zombie Slayer simpel is, had je vermoedelijk zelf al bedacht; maar in welke categorie moeten we de game plaatsen?

SCHIJTZOOI

Onechanbara is kut! Weet je waarom het zo kut is? Omdat het fucking saai is! Tering wat saai, zeg! De hele tijd een beetje meppen met de Wii-Mote om zombies kapot te slaan. En die wijven zien er ook nog niet eens lekker uit op die kutWii! Krijg er eerder een slåppe lul van! Tjongejonge, wat een schijtzooi!

Maar laat ik mijn frustratie eens wat minder emotioneel onder woorden brengen, opdat jullie begrip op kunnen brengen voor het ondermaatse cijfer dat ik vanwege de zeer gebrekkige speelervaring die Onechanbara te bieden heeft, heb moeten uitdelen.

Onechanbara biedt eenvoud in zijn meest basale vorm, dankzij de lineaire opzet, het gebrek aan uitdagende spelsituaties en het ontbreken van een enigszins prikkelende verhaallijn.

De actie komt neer op het tot vervelens toe in stukken hakken van levende doden (die nauwelijks weerstand bieden) middels het herhalen van steeds dezelfde beweging met de Wii-remote, waarbij de speler door generieke, troosteloze speelomgevingen rondloopt als een varken op weg naar de slachterij.

TUSSEN DE HEKKEN HAKKEN

Een kutspel dus! En niet op de manier van 'jaha, zeker zulke troep die later als cult beschouwd wordt'. Die hoop had ik zelf ook nog, maar die bleek ijdel.

Het complete gebrek aan afwisseling is killing in Onechanbara. Loop door een level, hak zombies kapot door te zwaaien met je remote en wissel de boel af door Aya of Saki hier en daar een schop uit te laten delen door het bewegen met de Nunchuk.

Je hebt verder nog wat supermoves en Saki kan met zombies smijten, maar het is alleen voor sommige vijanden nodig om die shit te gebruiken. En oh ja, op een gegeven moment worden de bitches pissig, komt er een soort aura om ze heen te hangen, zijn ze sneller en kunnen ze harder slaan. Whatever!

Af en toe komt er in zo'n level een hekwerk omhoog, wat je bewegingsvrijheid NOG meer beperkt, en moet je verplicht een doodsimpele eindbaas plus nog veel meer zombies of irritante vogels of kikkerachtige kutbeesten aan stukken snijden, voordat het hekwerk weer naar beneden lazert en je verder kunt op je doodsaaie paupertocht.

MAAKT HET UIT?

Elk level wordt ingeleid door semidichterlijk gelul van Aya of Saki over Baneful Blood of whatever the fuck, en dat loze gekwak moet volstaan als een verhaal. Troep, zeg ik je! Mijn aars kan betere onzin verzinnen!

Aan het eind van een level mag je je verdiende experience points verdelen over dingen zoals Skill, Reach en Vitality, maar wat boeit het eigenlijk? Jij hebt deze review namelijk gelezen, bent een wijzer persoon geworden en dus zal je nooit zo ver komen!


(Door: SK8ERatWAR)
En daar gaat z'n saki!


(Door: SSJ)
Die Paul Verhoeven is lekker op dreef met z'n nieuwe film, zwaart boek.

> "TROEP, ZEG IK JE! MIJN AARS KAN BETERE ONZIN VERZINNEN!"

CONCLUSIE

Ik heb wel eens betere shit uit mijn oor gepulkt!


WOUTER

SCORE **10**

18+



SCHOON ZWAARD

In beide games is het heel belangrijk dat je je zwaard schoon houdt. Als er teveel bloed op komt, blijft het wapen namelijk in vijanden steken. Met een druk op de knop, een zwiep en een FLATSCH van het rode vocht dat op de grond spat, is de klus geklaard.

Waarom we onze tijd hier aan moeten verspillen? Tja, speel je deze game dan was je daar toch al mee bezig…

SAMEN ERGEREN

Beide games hebben co-op. Verandert dat wat aan het cijfer? Jazeker, anders had Zombie Slayers een 09 en Samurai Squad een 14 gehad. Jaja, ik bereken die shit!



XBOX 360

ONECHANBARA: BIKINI SAMURAI SQUAD

Daar vloog een Wii-discje door de testruimte. Onechanbara: Bikini Zombie Slayers stond erop en Wouter was de werper. Een ander exemplaar werd in een grotere, sterkere console gestopt, maar de titel verschilde niet veel. Onechanbara: Bikini Samurai Squad. Als dat maar goed gaat...



(Door: **Seveneleven**)
Ze stond erom bekend dat ze zich maar lastig blootgaf.

Halfnaakte vrouwenlichamen, glimmend van het bloed, verrotte lijken, stuiterende tieten, piepende vrouwengilletjes en klievende katana's... Ja, esthetisch gezien heeft het gegeven van zombies-afmakende, in bikini's gehulde dames natuurlijk veel te bieden.
Op de Wii kan zulks prachtigs blijkbaar niet fatsoenlijk gegenereerd worden en dus had ik mijn hoop gevestigd op de Xbox 360-versie. Zouden de zombieslayende sletjezzz zich hier wel van hun beste kant laten zien?

SAME DIFFERENCE

In Samurai Squad gaan een paar dingen anders. Zo mag je nu af en toe een sleuteltje gaan zoeken, iets wat het eindeloze zombieslayen overigens niet onderbreekt, maar wat ervoor zorgt dat je nog eens een potje moet gaan backtracken ook! Bovendien zijn er een aantal levels waarin je wat anders doet dan alleen lijken hakken, bijvoorbeeld al rijdend op een motor een stel zombiehonden voor blijven.

Voordat je enthousiasme hierdoor toeneemt; die shit was misschien wel het dieptepunt qua gamedesign wat ik de afgelopen tien jaar heb mogen aanschouwen.
Ook zijn er meer eindbazen, die veelal exceptioneel lame zijn, en hebben de dames vreemd genoeg een veel kleiner arsenaal aan moves tot hun beschikking. Om dit gemis een mini-tikkeltje goed te maken, heeft Aya dan wel weer twee vechtstanden: eentje met één zwaard en een met katana plus wakizashi (kleine katana). Saki moet het met een stand doen, maar Annna heeft er ook twee. Huh? Annna?



(Door: **Infinity**)
Af en toe moet je de zombies even bijsnoeien, want ze groeien als kool.

ANNNA BANNNANA

Het grootste verschil tussen de Wii- en 360-Onechanbara zijn nog de chicks. Zo zit er in Samurai Squad dus eentje meer, een met blaffers uitgeruste chick genaamd Annna (nee, die drie n's is geen spelfout, Ed). Daarnaast zien ze er ietsje beter uit (hoewel de graphics afgrijselijk beroerd zijn) en krijgen ze daadwerkelijk bloedspetters op hun lichaampjes. Het druipt zelfs van hun vrouwenklauwtjes af!
Maar daar houdt het chickies checken niet op, want je unlockt ook nog nieuwe outfits voor je Squad en... er zijn filmpjes! Niet alleen kan je hierin het schoolmeisje Saki en haar geile zus Aya beter begluren, het zorgt ook nog voor een miniem stukje diepgang (moet je wel door de verschrikkelijke screen tearing heenkijken).

BAGGER BLIJFT BAGGER

Samurai Squad blijft echter een ontzettend beroerde creatie. Alsof een Japanse debielenschool een week lang aan een projectje heeft gewerkt.
Ik vind het tragisch dat Onechanbara op beide platforms geen Serious Sam noch gamejourno is geworden, maar de plantsoenenschoffelaar in Turning Point.

WIE IS HET BEST TE ZETTEN?

Saki is het schoolmeisje, die er hoogstwaarschijnlijk voor de pedofiele Jappies in is gegooid. Aya is haar grote zus en de enige in de Bikini Squad die ook daadwerkelijk vanaf het begin een bikini draagt. Zij is wel te doen, hoewel de combinatie rieten cowboyhoed en boa natuurlijk gigantisch not done is.
Annna, die alleen in Samurai Squad aanwezig is, draagt een politie-uniform en dat is wel geil. Bovendien heeft ze de dikste jetsers van het drietal. Ze is echter wat minder soepel dan de rest en schuifelt nogal ongelukkig over de grond.
Als er een pistool tegen m'n hoofd werd gezet, dan had ik toch maar voor Aya gekozen. Wat jullie?



CONCLUSIE

Samurai Squad krijgt een half puntje meer dan Zombie Slayers, want in deze versie kan je in ieder geval nog een beetje naar chicks loeren. Niet dat het ene fuck uitmaakt, want Annna, Saki en Aya zijn lang niet lekker genoeg om deze nageboorte van Devil May Cry zelfs maar aan de grootste halve zool aan te raden



WOUTER

SCORE **15**

Twintig missies in verschillende moeilijkheidsgraden, maar na tien minuten heb je alles wel gezien. Tenzij je Annna's tieten nog wil checken, dan moet je doorbijten.

ONECHANBARA:
BIKINI SAMURAI SQUAD
XBOX 360
TAMSOFT / GLOBAL DISTRIBUTION
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

18+



LET YOUR MONITOR DREAM IN FULL HD

Klaar om je leven aan te passen aan het scherpste detail?
Je bent er al met Full HD.
Alleen met een Full HD monitor kunnen al je digitale apparaten naadloos samenwerken in de hoogste kwaliteit.
Ontmoet je nieuwe partner.
De wereld van entertainment is voor jou nu zo veel groter!









W61
www.lge.nl


LG
Life's Good

RUNES OF MAGIC

STEVEN SPEELT GRATIS

Wat krijg je als je een geile World of Warcraft in een kleine ruimte achterlaat met een weerloze loopse Runescape? Een bastaard kindje met de naam Runes of Magic natuurlijk. Duh! Steven adopteerde dit schepsel en leerde het wat beter kennen.



Als hardcore gamer vergeet je soms hoe groot de videogame-industrie is. Naast de vele cutting-edge games waar wij ons op storten, zijn er nog vele lagen van virtueel vermaak die mij in ieder geval grotendeels ontgaan. Gratis webgames bijvoorbeeld, zoals het zeer populaire Runescape. Een gulden middenweg is het inzetten van microtransacties. Hierbij wordt een game gratis verspreid in de hoop achteraf met optionele(!) content waar voor betaald moet worden, toch nog iets te verdienen. Een concept dat de komende jaren steeds vaker zal worden toegepast, zowel in games als bij online netwerken.
Met behulp van deze opzet hoopt Runes of Magic in ieder geval een plekje in de MMO wereld te veroveren.

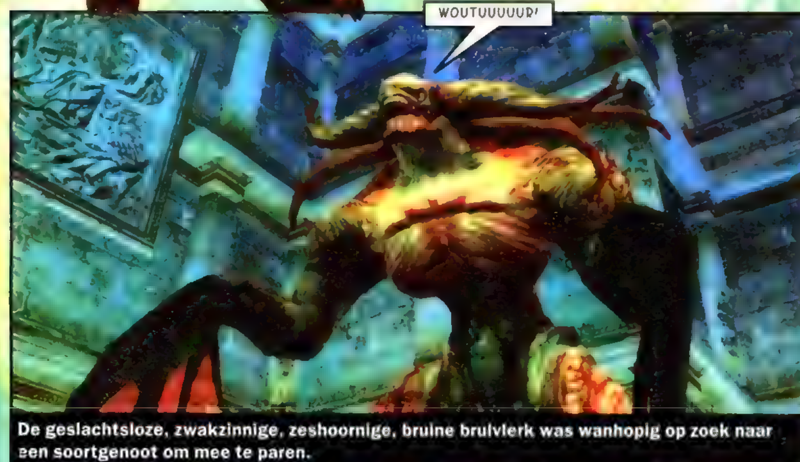
JATWERK

Al meteen toen ik aan Runes of Magic begon, werd mij duidelijk dat Ninja Blade deze maand niet de enige rip-off zou zijn die ik onder mijn neus geduwd kreeg.
Nu is het tegenwoordig onmogelijk een nieuwe MMO te maken zonder World of Warcraft als inspiratiebron te gebruiken, maar Runes of Magic heeft de blauwdruk van WoW ongegeneerd overgenomen. Zelfs de officiële website, waar je je gratis account aanmaakt, is wat betreft stijl en indeling volledig van Blizzard's wonderkindje gestolen.
Deze gelijkenis wordt ook verder in de game ongegeneerd volgehouden. Tijdens het aanmaken van een personage wordt duidelijk dat zelfs textures van menu's en de volledige interface zo lijken te zijn vormgegeven dat een mogelijke emigratie van Azeroth naar Taborea zo pijnloos en aangenaam mogelijk gemaakt kan worden.

ALLEEN MENSELIJK

Wat betreft het aanmaken van een personage heb je minder keuze dan we gewend zijn van een moderne MMO. Je kunt op dit moment alleen een menselijk personage aanmaken, waarbij je wel (à la Age of Conan) met veel sliders in de weer kan om zijn of haar maten aan te passen (jawel, ook de maat van de borsten).

"DIT GEGEVEN PAARD HEEFT WEL EEN BEETJE EEN SIMPELE BEK MET TANDEN."



De geslachtsloze, zwakzinnige, zeshoornige, bruine brulvlerk was wanhopig op zoek naar een soortgenoot om mee te paren.

De ontwikkelaar schept graag op over de 36 speelbare klassen maar neemt hierbij wel de nodige vrijheid in het bepalen wat nou daadwerkelijk een unieke klasse is. Vanaf level tien is het namelijk mogelijk om jouw held van een tweede skill-set te voorzien, wederom gekozen uit de zes basis archetypen waaronder Warrior, Rogue en Mage. Kortom, je kunt twee van de zes speelbare klassen combineren. Daarnaast kun je met ondersteunende crafting en gathering professions in de weer. Overkoepelend zijn er drie vormen van gameplay aanwezig, naast het uitvoeren van de welbekende quests. Zo kun je in groepen tegen andere spelers strijden, instances gericht op zes man doorploegen, of met z'n dertigen een raid instance verkennen.



GEEN RASPAARD

Alles ziet er opvallend goed uit, zeker als je bedenkt dat je gratis toegang hebt gekregen tot deze wereld, ook al wordt de productiewaarde van een game als WoW natuurlijk niet gehaald.
Mag je een gegeven paard in de bek kijken? Tuurlijk niet. Maar dit edele dier heeft wel een beetje een simpele bek met tanden vergeleken met het beste paard van stal. En als je het geld kan missen, dan raad ik je natuurlijk een ritje op het raspaardje genaamd WoW aan.

LEKKER HOUSEN!

Natuurlijk doet Runes of Magic meer dan World of Warcraft schaamteloos kopiëren. Er zijn ook enkele originele elementen te ontdekken die jammerlijk ontbreken bij WoW, zoals het verblijven in je eigen huis. Hier kun je vriendelijke spelers uitnodigen, en kunnen zij jouw ingame prestaties bewonderen. Jouw huis wordt ook groter naarmate jij in level toeneemt en geeft je een extra spelelement om je op te richten tijdens het levelen.

CONCLUSIE

Eigenlijk zou jij ook eens een gratis testritje moeten maken in Taborea. Dat verdient Runes of Magic zeker.


STEVEN

SCORE 74

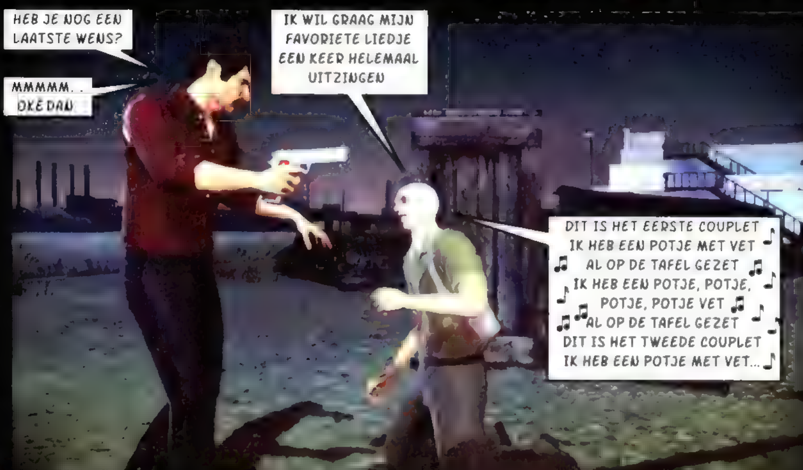
Met de duizenden quests en verscheidene instances kun je lange tijd in de weer zijn. En ook al is het gratis om Runes of Magic te spelen, de ontwikkelaar belooft regelmatig content patches uit te brengen.

RUNES OF MAGIC
PC
RUNEWAKER ENTERTAINMENT / FROGSTAR
MMORPG – ONLINE
OUT NOW
12+



THE GODFATHER II

Maarten zet iedere dag onze stagiair onder druk om voor hem koffie te zetten, dus als er iemand bekend is met maffiamethoden is hij het wel. Zou onze jongste redacteur in The Godfather II ook zo'n grote bek hebben?



Daar waar je normaal gesproken in een maffiafamilie (ik weet er alles van) onderaan de ladder begint, ben je in The Godfather II in notime het mannetje. Oké, je moet nog wel luisteren naar Don Michael Corleone, maar verder heb je je zaakjes al snel op orde. Je begint een eigen familie en rekruteert binnen de kortste keren specialisten, zoals kluizenkrakers, dokters of bommenplanters.

VERPLICHTE BESCHERMING

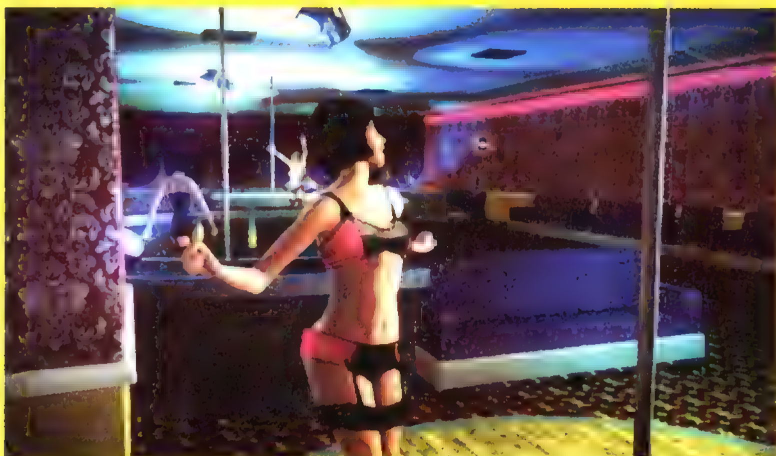
Heb je de nodige specialisten in je familie opgenomen, dan kun je pas echt aan de slag. Met deze rakkers neem je kleine bedrijfjes over, zoals hoerenkasten, gokhuizen, drugspanden en dat soort shit. Allemaal illegale praktijken natuurlijk, wat dacht je anders?
Heb je iedereen uitgemoord, dan rest alleen nog de eigenaar, die zijn handel natuurlijk met z'n leven beschermt. Dus die ga je maar eens effe lekker afranselen. Je kunt 'm vastpakken en in z'n ballen schoppen, of een knietje tussen z'n ribben geven. Wurgen is ook een optie maar het kan ook gewoon door een kogel door z'n schouder te jagen. Hoe je het ook doet, op een gegeven moment zullen ze toch eieren voor hun geld kiezen. En dat betekent dat ze poen aan jou geven, in ruil voor "bescherming".

Jij moet er vervolgens voor zorgen dat rivaliserende families niet de toko overnemen, dus gooi je er een zooitje bewakers neer, die je per dag betaalt. Het is immers essentieel dat je de controle over je hebben en houden houdt.

DON DOMINIC

Tijdens het spelen werd me al snel duidelijk dat de link met de Godfather films (en het boek) slechts oppervlakkig is. Natuurlijk ontmoet je sleutelfiguren zoals Michael Corleone, maar verder ben je gewoon "jezelf", een personage genaamd Dominic, die je kunt voorzien van het door jouw gewenste uiterlijk, met kleding en alles erop en eraan.
The Godfather II is technisch overigens een zeer matige game. Als je iemand dit spel ziet spelen, denk je: 'gast, kijk uit je bolle doppen en gooi GTA IV eens heel snel in die console van je'. Het is namelijk echt niet best.
Het rijden in een auto bijvoorbeeld: ik denk dat een hoogzwangere oma





TIETEN, TIETEN, TIETEN!

In GTA IV valt geen enkele tiet te zien (oké, Niko mag ballen na de tweede date met die preutse Michelle) maar in The Godfather II stikt het van de glimmende sinaasappels! Hoerenhuizen zitten volgepakt met wijven die geile kleding dragen.
Het is me alleen nog niet gelukt om zo'n lieftallige, betepelde chick bepaalde handelingen te laten verrichten. Ze hebben air, die wijven.



SEND A MESSAGE

Mensen iets duidelijk maken gaat eigenlijk maar op één manier in GF II: geweld gebruiken. Leiden de "onderhandelingen" niet tot het gewenste resultaat, dan kun je je slachtoffer nog altijd executeren. Daarvoor zijn er gek genoeg wel weer bizar veel verschillende animaties die er stuk voor stuk even bruut uit zien. "You should have listened to me!"

MAARTEN IS DE DON



Zo'n oude auto krijgt op den duur toch last van doorlichtplekken.





"MENSEN AFRANSELEN EN ZO JE ZIN KRIJGEN, DAT LIGT ME WEL."

met twee plastic heupen zich nog soepeler voortbeweegt dan het gemiddelde voertuig in The Godfather II. En als je ergens tegenaan rijdt, een krat of lantaarnpaal bijvoorbeeld, dan verdwijnt het gewoon! Dat kan echt niet meer anno 2009.
Ook het schieten is uitermate simplistisch: locken en de trekker overhalen. Had ik al iets gezegd over pop-ups? Fucking bloemkolen zijn het!

GEEN GTA IV

Je kunt je afvragen hoe erg dit is. Jeroen trekt het bijvoorbeeld niet. Die gast ergert zich rot aan de graphics, aan het spelmechaniek en aan het krakkemikkige rijden in auto's. Er is ook maar één animatie waarmee je een auto jat. Je loopt met een wijzende vinger op een automobilist af en zegt: 'Get out of the car and no one gets hurt!' In GTA IV heb je er talloze.
Maar ja, aan de andere kant kun je wel weer mensen op straat aanspreken, en dat kan in Liberty City niet. Eigenlijk is het niet eerlijk om dit spel te vergelijken met GTA IV. Het is wel free-roaming (veel meer dan het eerste deel) maar verder een heel ander spel met een andere stijl en een andere structuur.

DON VAN BOVENAF

Op een gegeven moment roeleer je over een groot deel van de stad. Niet alleen ben je dan de pappa van veel gasten onder je, maar je draagt ook nog eens de verantwoordelijkheid om je shit together te houden, weetje. Je moet natuurlijk niet met je laten fucken!
Daarbij helpt het RTS element je. Je kunt je gebieden van bovenaf bekijken in The Don's View. Op deze manier kun je precies in de gaten houden wat er gaande is en daar waar nodig meer bewakers plaatsen of specialisten inzetten. Om de boel plat te gooien bijvoorbeeld.
Dit onderdeel van het spel liet ik in het begin volledig links liggen, maar al snel kwam ik erachter dat dit strategische aspect van grote waarde kan zijn. Eigenlijk is dat ook wel logisch, want een Don als ik hoeft toch niet altijd de straat op? Ik heb daar m'n mensen voor.

HOEREN AFRANSELEN

Ik voelde me heerlijk in m'n rol als Dominic. Mensen afranselen en zo je zin krijgen, dat ligt me wel. Het jaren '60 stijltje is ook gewoon fucking cool. Die verkeerde kledingstijl bijvoorbeeld. Zo kun je je 'familie' met achterlijke sixties brillen rond laten lopen en met blouses waarmee je vandaag de dag heel hip zou zijn op de gay parade.
De chicks, de vette auto's, de hoerenhuizen, de wapens.. alles is helemaal in stijl, en eigenlijk trok ik dat wel. Zeker in de huid van de Don die niet met zich laat fucken.



KLUSJESMAN

Naast het hoofddoel om zoveel mogelijk bedrijfjes bescherming te bieden en de enige Don te worden, kun je ook nog allerlei kleine klusjes aannemen. Iemand z'n winkel helemaal aan gort meppen bijvoorbeeld, of een kluis kraken. Maar meestal komt het erop neer dat je gewoon iemand moet afblaffen. You don't fuck with the Don!



CONCLUSIE

Eigenlijk zou The Godfather niet hoger dan een 70 mogen krijgen, want er mankeert van alles aan de game, maar omdat ik me er zo mee vermaakt heb en het stijltje en de muziek zo fucking leuk is, geef zijn het gewoon bijna een 80!



MAARTEN

SCORE 78

Na tien uur voelde ik me pas echt de Don.

THE GODFATHER II
PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC
ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW
18+



JJ IS FAN DIESEL

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Wij dachten altijd dat JJ fan was van Steven Seagal en dat ie helemaal niks heeft met Vin Diesel. Daar zaten we dus helemaal naast…

Ik weet niet wie bedacht heeft dat ik niks met Vin Diesel heb. Elke gast die tijd stopt in stoeien met ijzer heeft bij mij een streepje voor. Die PU strip van een paar maanden geleden klopte dan ook helemaal niet, want op mijn kamer hangen wel degelijk posters van Vin Diesel… naast die van The Rock, Dolf Lundgren en Stone Cold Steve Austin. Bovendien is Riddick: Escape from Butcher Bay een van de beste en mooiste games die ik ooit op de Xbox heb gespeeld.



GEEN SPIJT

Atari zegt in 2009 een nieuwe start te willen maken en dat lijken geen loze woorden. Developer Starbreeze heeft met Dark Athena absoluut kwaliteit afgeleverd.
Ik accepteer dan ook niet langer dat jullie deze game net als de eerste Riddick links laten liggen. Ik weet dat Gears of War 2 en Killzone 2 vet zijn, maar durf ook eens iets anders te spelen! Je gaat er geen spijt van krijgen.
Laat ik beginnen met het wegnemen van een misverstand. Op het internet circuleren namelijk berichten dat Assault on Dark Athena een soort van opgepoetste en uitgebreide versie van Escape from Butcher Bay zou zijn, maar dat is onzin. Assault on Dark Athena is een compleet nieuw deel uit de Riddick cyclus waar je net zoveel uren zoet mee bent als iedere andere game.

PRISON BREAK

Assault on Dark Athena gaat verder waar Escape from Butcher Bay eindigde. Je bevindt je in een spaceship met premiejager Johns die samen met jou uit een verschrikkelijke gevangenis is ontsnapt.
Al gauw wordt het reisje bruut onderbroken en word je het piratenschip genaamd Dark Athena ingetrokken. In dat schip worden slaven omgebouwd tot hersenloze drones die bestuurd worden door de bevelhebbers van het schip.
Riddick staat op de nominatie ook een drone te worden en dus dient hij zo snel mogelijk te ontsnappen, met alle problemen van dien.
Ik kan je trouwens nu al verklappen dat je niet alleen van het piratenschip af moet, maar daarna ook weer van een eiland vol doorgedraaide criminelen. Riddick is daarmee verworden tot de digitale versie van Prison Break.

"RIDDICK HOUDT JE VAN BEGIN TOT EINDE OP HET PUNTJE VAN JE STOEL."



Misschien is dat wapen van Riddick wel handig voor als m'n vrouw weer eens bloemkool heeft gekookt.

HARD

De eerste Riddick (zie kader) was een actiegame die vooral draaide om stealthy kills, puzzelen, conversaties met CPU's en pas tegen het einde knalwerk bood. Assault on Dark Athena neemt ietwat afstand van deze aanpak.
Alhoewel de stealthy aanpak nog steeds het beste werkt in dit spel, heb je al vrij snel de beschikking over een redelijk wapenarsenaal. Zo kun je een drone vastpakken en dan al slepend zijn wapen gebruiken. Het feit dat dit voortslepen heel traag verloopt en het je ook nog dwingt achteruit te wandelen, laat zien dat developer Starbreeze er opnieuw alles aan gedaan heeft de moeilijkheidsgraad in RAoDA hoog te houden. In de Hard mode moet je echt aan de bak om je door de nauwe ruimten van het piratenschip te worstelen want ook de A.I. en de eindbazen zijn sterk te noemen.

ALERT

RAoDA biedt echter meer dan alleen goed uitgewerkte actie. Het biedt afwisseling in zowel de beelden als de gameplay.
Grafisch spat de game wederom van je scherm af met afwisselend prachtige vergezichten, vette cutscenes en de fraaie ruimten in het piratenschip. Waar veel developers dat soort ruimten er min of meer hetzelfde uit laten zien, met hier en daar een anders geplaatste kast, blijft Starbreeze steeds nieuwe omgevingen creëren.
Bij de gameplay vind je dezelfde variatie terug. Dan is het weer vechten met de hand, dan weer een stukje de weg zoeken, dan weer knallen, dan weer à la Oblivion communiceren met CPU's, dan weer



wat platformactie... en dat houdt je alert.
Een shooter als F.E.A.R.2 biedt weliswaar shooteractie van het hoogste niveau maar de soms wat eentonige omgevingen doen je concentratie verslappen; bij Riddick zit je echter van begin tot einde op het puntje van je stoel.

GEEN GOUD

Dat de game geen Gold Award heeft gekregen komt omdat Assault on Dark Athena net wat minder gepolijst is dan Escape from Butcher Bay. Her en der is er een grafische glitch te zien en sommige puzzelelementen zijn door een matige cameravoering nodeloos ingewikkeld. Ook loop je soms te lang te zoeken naar de juiste route om dan opeens te zien dat er zich links in de muur een gat bevindt. Dat je na tien minuten ronddolen niet geholpen wordt middels een tip vind ik persoonlijk niet meer van deze tijd.
Maar al met al mag dit de pret niet drukken. Integendeel; als ik heel eerlijk ben, speelde ik deze game met nog meer plezier uit dan Killzone 2. De laatste is absoluut de betere shooter, maar RAoDA biedt gewoon meer afwisseling in de actie.
Ik hoop dan ook van harte dat de Nederlandse gamers dit keer wat verder kijken dan hun neus lang is en deze titel een kans geven.

MAAR WAT WAS DE VRAAG NOU?

Totale verbijstering bij de quizkandidaat. Hij kreeg de keus uit de volgende antwoorden:
a) Een drachtige koe
b) Een incontinente treinconductrice
c) Een verontwaardigde lesbienne met overgewicht
d) Rita Verdonk

TWEE VOOR DE PRIJS VAN ÉÉN

Riddick: Assault on Dark Athena moet je niet alleen gaan spelen omdat de game zelf goed is, de titel bevat ook nog eens een extra spel, namelijk een van de beste games ooit gemaakt op de Xbox: Riddick: Escape from Butcher Bay (zie screen). Deze game, waarin Riddick uit een zwaar beveiligde gevangenis moet zien te ontsnappen, staat compleet, strak opgepoetst, op schijf. Het maakt RAoDA tot een koopje dat je zelden tegenkomt.







RUKKENDE CRIMINELEN & STINKENDE POESJES

Riddick heeft de eer de allereerste mannelijke masturbatie scène in een game te bevatten. En omdat ik weet dat ik jullie nu allemaal getriggerd heb, zal ik aangeven waar je deze even opzienbarende als hilarische scène kunt vinden.
Na een uur rondlopen in het Merc-ship kom je in een ruimte waar de gevangenen zich bevinden. In de eerste cel rechts ligt een skinny gast die aan het rukken is, en dat doet hij allerminst in stilte. Persoonlijk wist ik even niet wat ik zag; zelfs op TV zie je dit soort shit niet. Vrouwen die masturberen oké, maar gasten....
Riddick is sowieso een game die het niet zo nauw neemt met de fatsoensnormen, want er wordt me toch een potje grof gescholden, dat wil je niet weten. Nou ja, dat wil je dus wel weten. Kreten als 'fucking cocksucker' en 'do you like the smell of dead pussy' als iemand een chick afknalt, zijn slechts onschuldige voorbeelden...

CONCLUSIE

Laat het voor eens en altijd duidelijk zijn: Riddick is een franchise die in weinig onderdoet voor games als Gears of War 2 of Killzone 2. Dus niet zeiken en uitproberen die handel!


JJ

SCORE 86

Beide games speel je in een uur of acht uit. En dat maakt opgeteld zestien uur, wat een uitstekende score is voor een singleplayer.

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA
PS3 / XBOX 360 / PC
STARBREEZE / ATARI
1 SPELER
OUT NOW
18+



WHEELMAN

WOUTER SCHEURT DOOR BARCELONA

Het zijn maar mietjes daar in Barcelona, zo ontdekte Wouter. Vin Diesel hoeft maar naar een auto te wijzen en de bestuurder zal hem gillend als een meisje aan hem overdragen. Komt mooi uit, want een Wheelman zonder wielen is als een bokser zonder ballen.

"DE FUNFACTOR IS ZEKER AANWEZIG... EVENALS DE ERGERNISFACTOR TROUWENS."

En maar schreeuwen, die schijterige Spanjolen. Ayuda zus en madre de dios zo, ik vind ze maar irritant. Helaas kan ik ze doodrijden noch doodschieten, want voor kogels zijn ze immuun en ze weten steeds nèt op tijd voor mijn auto weg te springen. Je hebt dan ook geen last van ze, maar de NPC's dragen evenmin bij aan een realistische free roaming wereld waar je veel fun in kan beleven.
Want eerlijk is eerlijk, als je pret wilt hebben in een digitale stad dan moet je mensen kunnen afmaken. Wheelman is echter zo gemaakt dat iedereen het moet kunnen spelen en ouders niet geshockeerd zullen raken door excessief geweld. Geen bloed dus en politiemennekes komen ongeschonden uit ontploffende auto's gestapt. Er vallen sowieso geen onschuldige slachtoffers en dat vind ik jammer. Excuses voor mijn lust naar geweld, maar dat stempel draag ik nu eenmaal als gamer zijnde.



DON'T LEAVE THE CAR

Wheelman is in principe dus een open wereld game, maar het werkt eigenlijk beter als Milo Burik (hoofdrolspeler Vin Diesel) gewoon met zijn reet in z'n auto of op z'n motor blijft zitten, z'n bek houdt en missies doet.
De third-person shooter actie die je soms voor je kiezen krijgt, is namelijk te rigide en simpel om boeiend te zijn en veel te free roamen valt er niet, dus dan blijft in feite alleen het afwerken van de missies over. Gelukkig zijn er aardig wat opdrachten af te werken, al komen die vooral neer op racen terwijl je ondertussen aan het schieten en beuken bent.
De verhaalmissies wijken niet veel af van de opdrachten die je van een GTA of Saints Row gewend bent, met als grootste verschil dat de nadruk in Wheelman meer op actie in de auto ligt. Je kunt dan ook mêlee-beuken uitdelen met je voertuig, je hebt boost, je kunt je gun uit je raam afvuren en je hebt een tweetal special moves om stoer te doen en extra schade aan te richten.
Naast het verhaal zijn er volgens mij wel meer dan zeventig side-missions te doen, verdeeld in vijf verschillende soorten.

SCHIJTBAKKEN

Er zitten een paar gelicenseerde auto's in Wheelman, waaronder een Opel, een Pontiac en een Renault of iets in die niet-super-gewaardige geest. In plaats van dat de overige, verzonnen auto's ook een leuke naam hebben gekregen, hebben de creatieve meesterbreinen van Tigon ze Italian Compact, German Sedan of Roemeense Rukmobiel genoemd. Goed bedacht!



CONJO CATALANEN

Je hoeft je dus niet te vervelen in Barcelona en bij de meeste opdrachtjes is de funfactor zeker aanwezig... evenals de ergernisfactor trouwens, want ergeren doe je je regelmatig in Wheelman.
Is het niet aan de tergende voice-acting van de Spanjaarden die meer als Mexicaanse conjo's klinken dan als Catalanen, dan is het wel aan de ronduit beroerde radiozenders waar echt alleen maar muzak, fucking Mozart, Spaans volkslawaai of piepjes van DJ Happy Juan uit Lloret de Mar op te beluisteren is.
Ook de graphics glimmen een beetje teveel, zien er te schoon en sfeerloos uit, de handling van veel auto's is niet soepel genoeg en het verhaal is zo hard stoer bedoeld dat het eerder averechts werkt.
Laat ik het zo zeggen: de minst creatieve gasten bij Rockstar hadden in een middagje een beter concept voor een sandbox-game kunnen verzinnen.



CONCLUSIE

Wheelman is redelijk vermakelijk, maar niet indrukwekkend genoeg om een dikke score te halen. Bovendien is de afwerking op z'n zachtst gezegd nogal cheap en is de creativiteit ver te zoeken.

WOUTER

SCORE 67

De verhaalmissies zijn in een uurtje of vijf wel uitgeragd, daarna kan je je nog wel een flink aantal uurtjes met de side-missions een soort van vermaken.

WHEELMAN
PS3 / XBOX 360 / PC
TIGON / MIDWAY
1 SPELER
OUT NOW
16+

EAT LEAD: THE RETURN OF MATT HAZARD

JEROEN ERGERT ZICH [illegible] EN GEEL

JA MEISJE, DIT IS ECHT DE ENIGE MANIER OM JE TEGEN BAARMOEDERHALSKANKER TE BESCHERMEN.

Hij was de enige van de redactie die als een klein kind lag te gieren voor zijn PC toen hij de eerste beelden van Eat Lead zag. Nadat de game binnen was gekomen en Jeroen hem had doorgespeeld, was het lachen hem echter vergaan. Wat was er in godsnaam gebeurd?



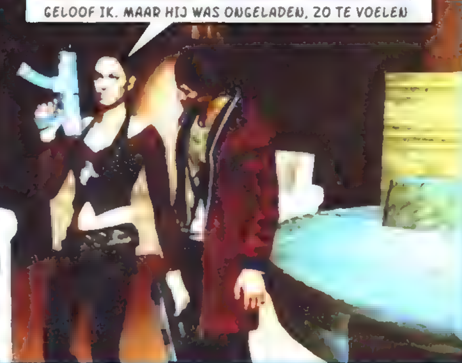
De titel is natuurlijk geniaal; 'the return of Matt Hazard' geeft je het idee dat een oude gamesheld z'n comeback maakt. En de ontwikkelaar heeft er ook alles aan gedaan om die illusie in stand te houden. Er wordt gerefereerd aan oude Matt Hazard games en de wijze waarop de held van die games in de vergetelheid is geraakt.
Natuurlijk is het allemaal fake en bedoeld als kapstok om een game aan op te hangen die de draak steekt met games an sich. Dat is af en toe best grappig, maar alleen persifleren is niet genoeg, een spel moet ook op eigen benen kunnen staan.

RAMPZALIG



Het is grappig om te zien hoe een Japans RPG personage geen stem heeft, maar communiceert met ellenlange tekstbalkjes, of hoe Wolfenstein soldaten in deze 3D wereld gewoon plat zijn, maar helaas blijft het allemaal op dat niveau steken.
Eat Lead is dan ook niet veel meer dan een heel slecht uitgewerkte third-person shooter, afkomstig van een ontwikkelteam dat geen zin had om er al te veel energie in te steken. Het begint al bij het oninteressante hoofdpersonage waar je de hele tijd tegenaan moet kijken. Het is typisch zo'n generieke dertien in een dozijn jaren '80 actieheld, die ook nog eens loopt alsof hij zijn broek net heeft vol gescheten.
Waar ik me helemáál groen en geel aan ergerde was de matige besturing van de game. Ongelooflijk. Men heeft een coversysteem in de game proberen te bouwen maar dat is zo houterig dat het absoluut niet werkt. Vervolgens zijn ze vergeten een auto-aim als optie in te bouwen. Dat betekent dat je dus handmatig moet mikken en knallen op de vijanden. Op zich geen ramp maar ook dit werkt voor geen meter, met als gevolg kogels die alle kanten op vliegen behalve de juiste.







> "IK KON HET GEWOONWEG NIET MEER OPBRENGEN OM VERDER TE SPELEN."

NIET UITGESPEELD!

Hoewel ik testgames vrijwel altijd helemaal uitspeel, heb ik Eat Lead na een paar uur gewoon aan de kant gemieterd. Echt, ik kon het niet meer opbrengen om verder te spelen, zo K met P was het allemaal. Mocht iemand de game wel helemaal uitspelen, dan wil ik 'm bij deze vast feliciteren met het weggooien van een deel van z'n leven.

CONCLUSIE

Deze zogenaamde terugkeer kunnen we als VOLKOMEN mislukt beschouwen. De ontwikkelaar had Matt Hazard in de goot moeten laten liggen waar hij thuishoort.


JEROEN

SCORE 25

Dit is niet alleen weggegooid geld maar ook nog eens zonde van je kostbare tijd. Tijd die je bijvoorbeeld nuttiger kunt besteden met het tellen van de reetharen van een willekeurige Hell's Angel.

EAT LEAD:
THE RETURN OF MATT HAZARD
PLAYSTATION 3 / XBOX 360
3D PUBLISHERS / GLOBAL DISTIBUTION
1 SPELER
OUT NOW
16+



DIE ANDERE PARODIEGAME

Ken je The Simpsons Game nog? Dat avontuur dat in feite één grote parodie was op alle games die ooit zijn gemaakt? Het spelletje nam vele games op de hak en eerlijk gezegd was dat niet heel erg goed gedaan. Toch, het geheel was redelijk speelbaar en op sommige momenten ook wel grappig.
Er was zelfs een heuse Will Wright Simpson gecreëerd die als een soort gamegod werd neergezet. De hele game ademde dat typische Simpsons sfeertje en dat was de voornaamste reden dat het allemaal nog redelijk te pruimen was.



UNIEKE AANBIEDING!

NEEM NU EEN ABONNEMENT OP PU
EN KRIJG GUITAR HERO METALLICA MET OF ZONDER GITAAR!!!

12 X PU +
GUITAR HERO METALLICA
siechts
€67,50*!

12 X PU +
GUITAR HERO METALLICA +
GITAAR siechts
€90,-**!

* wij berekenen € 2,30 voor de postbode
** wij berekenen € 7,50 voor de rug van de postbode

KIES JE VERSIE!
XBOX 360, PS3 OF Wii

HOE HARD ROCK JIJ?
MAAK KANS OP KAARTEN VOOR HET METALLICA CONCERT!!!

CHECK VOOR ALLE INFO PU.NL

BEN JE AL LID, CHECK DAN OOK DIT!

OPTREDEN VOOR 150.000 MAN?
DAT KAN!!!

Alle Guitar Hero spelers; LET OP!!!! Power Unlimited geeft podiumplaatsen weg op bevrijdingspop in Haarlem. Maak een filmpje van jouw optreden. Rock 'm keihard en stuur ons de YouTube link. Winnaars maken wij bekend op PU.nl. Daarnaast geven we ook nog plaatsen weg aan de band die het hardst rockt op onze stand op bevrijdingspop in Haarlem. Dus kom ff langs!!!

★ SURF NAAR WWW.PU.NL/ABONNEREN ★

POKÉMON PLATINUM EDITION

Op deze pagina wilde Jurjen eens iets anders leveren dan de zoveelste Pokémon review. En dus gaan we zoeken naar patronen. Nee, je hoeft hiervoor niet naar de schietbaan of de breiclub, je kunt het gewoon doen vanuit die goedkope stoel waar je nu in zit. Jurjen legt uit hoe het werkt.

JURJEN VINDT HET PATROON

Het werkt als volgt: ik ga een aantal hoogbecijferde of veelbelovende games voor Nintendo-systemen opnoemen, met tussen haakjes steeds een korte beschrijving. Aan jou de taak om het patroon in deze releases te vinden. Het is de bedoeling om te beginnen met een glimlach op je gezicht, en deze zo lang mogelijk vol te houden. Daar gaan we!



(Door: **Seveneleven**)
Wat krijg je als een Pokémon zich bij BNN aansluit? Een Filemon.

ZOEK HET PATROON

NEW PLAY CONTROL! MARIO POWER TENNIS (heruitgave met nieuwe besturing van een spel uit 2004), ANIMAL CROSSING (behoorlijk uitgebreide remake van een spel uit 2001), CHRONO TRIGGER (uitgebreide heruitgave van een spel uit 1995), KIRBY SUPERSTAR ULTRA (uitgebreide heruitgave van een spel uit 1996), NEW PLAY CONTROL! PIKMIN (heruitgave met nieuwe besturing van een spel uit 2001), FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON (uitgebreide remake van een spel uit 1990), PUNCH-OUT!! (uitgebreide remake van een spel uit 1995), DRAGON QUEST 5 (remake van een spel uit 1992), FINAL FANTASY IV (remake van een spel uit 1991) en NEW PLAY CONTROL! PIKMIN 2 (heruitgave met nieuwe besturing van een spel uit 2004).

HERUITGAVE

Ik had het lijstje veel langer kunnen maken met de heruitgaven van de Metroid Prime-spellen, Okami, Chibi-Robo, Klonoa, Donkey Kong Jungle Beat, Resident Evil 4 en meer, maar ik denk dat je het patroon ondertussen wel hebt gevonden.
Laat ik dus de rest van deze pagina besteden aan het spel waar het op deze pagina eigenlijk om zou moeten gaan, POKÉMON PLATINUM EDITION (uitgebreide heruitgave van Pokémon Diamond/Pearl uit 2007).
Net als de andere aangehaalde games op deze pagina is dit een ijzersterk spel dat met een handjevol extra's opnieuw wordt uitgebracht. Inderdaad, dat is het patroon.

DE EXTRA'S

Wat zijn die extra's dan? De beelden en geluiden zijn wat opgepoetst, het verhaaltje is aangepast, er zijn meer mogelijkheden om legendarische Pokémon te vangen, het heeft gesneeuwd in Sinnoh, sommige Pokémon verschijnen (voor het eerst) in een speciale vorm, je ontmoet sterkere tegenstanders, sommige rivalen doen een dansje voordat het gevecht begint, er is een nieuwe Battle Frontier, en je kunt Pikachu's oren afsnijden met een roestig mes.
Nee, dat laatste is natuurlijk niet waar, maar die andere dingen wel, al zullen alleen de hardcore Pokémon-fans daar enthousiast van worden.
Dingen die een mainstream Pokéman als ik het meest aanspreken zijn de nieuwe Distortion World (met écht bijzondere 2D-op-z'n-kop-puzzel-gameplay in verwrongen 3D-omgevingen) en de Wi-Fi Plaza, waar je met twintig spelers tegelijk online kunt rondhangen, ruilen, vechten en spelen.





(Door: **Quadraxis**)
Grote... Schaduw... dan blijft er maar één ding over... Ik kies jou! Zaklamp!

BLIJ

Had ik meer verwacht? Nee, de game past prima in het patroon.



(Door: **Sicksikmans**)
Waar is Midas Dekkers wanneer je hem nodig hebt?

Sommige spellen zijn te goed om een enkele keer te verkopen, meent Nintendo, en niet alleen Nintendo. En dus worden sommige games gerust twee, drie of vier keer in licht verschillende versies aan de man gebracht. Fans van het origineel vinden het niet erg de game nog eens te kopen, en iedereen die de game de eerste keer had gemist, krijgt alsnog de kans hem in huis te halen – inclusief vette extra's!
Nintendo blij, fans blij, nieuwkomers blij. Iedereen blij! En het is goed voor de economie! Wouter Bos blij!
Enige benadeelden zijn de mensen die de consoles van Nintendo hebben gekocht in de verwachting dat er veel goede en vooral NIEUWE! games voor zouden verschijnen.



"EEN IJZERSTERK SPEL DAT MET EEN HANDJEVOL EXTRA'S OPNIEUW WORDT UITGEBRACHT."

CONCLUSIE

Dit is de beste versie van een ijzersterke game die volop waar levert voor zijn geld, tenzij je iets werkelijk nieuws had verwacht.



JURJEN

SCORE **80**

Uitspelen kan in twintig uur, maar de echte fan is hier wel tweehonderd uur mee zoet.

POKÉMON PLATINUM EDITION
DS
GAME FREAK / NINTENDO
1 - 20 SPELERS
22 MEI 2009
3+



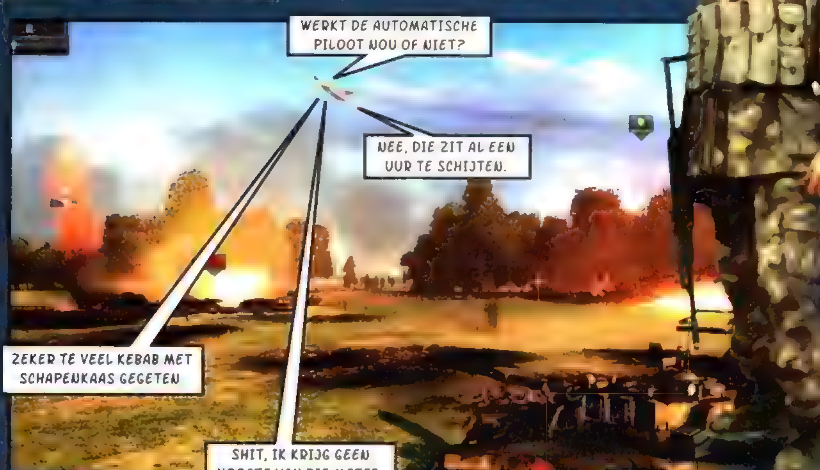
WIJ WILLEN SNAP!

Weet je wat nou eens een écht wenselijke Pokémon sequel zou zijn? Een vervolg op Pokémon Snap! Dit was een N64-spel waarin je langs rails door prachtige landschappen vol Pokémon vooruit bewoog, en in een first-person view je camera op Pokémon moest richten om ze zo mooi mogelijk op de foto te zetten. Gaandeweg kreeg je voorwerpen als snoepjes en stinkbommen die je kon werpen om Pokémon uit schuilplaatsen te lokken of tot speciale poses te verleiden. Het zou echt perfect werken met de Wii-afstandsbediening, maar een touchscreen gestuurde versie voor de DS zien we ook wel zitten!

WORLD IN CONFLICT: COMPLETE EDITION

JAN WORSTELT MET EEN CONFLICT

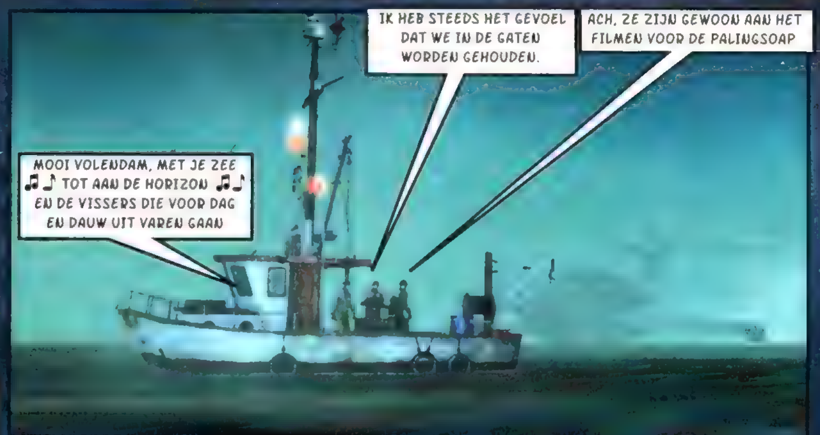
World in Conflict deed in september 2007 het RTS genre schudden maar werd, onterecht volgens een nog altijd beledigde Jan, geen grote hit. De game krijgt nu een tweede kans in de vorm van Complete Edition.



In sommige landen is de World in Conflict add-on genaamd Soviet Assault (die je de game laat spelen vanuit het perspectief van de Russen) ook los te koop voor zo'n vijftien euro, maar hier heeft Ubisoft Benelux besloten alleen de Complete Edition uit te brengen en dit 'totaalpakket' (dus de add-on plus de originele game) voor een uitermate scherpe prijs van 29 eurootjes in de schappen te leggen. Daar krijg je dus een hele speciale en dikbelegde RTS voor, plus de nieuwe missies vanuit communistenperspectief.

MAAR...

Er is alleen een grote maar... je moet de hele originele game doorspelen om gaandeweg de nieuwe Russische missies vrij te spelen. Zo wisselt het spel over en weer van Amerikaanse zijde naar die van de Russen.





Aan de andere kant, de nieuwe missies hebben niet heel veel vlees op de botten. Er zijn wat nieuwe eenheden, een paar andere verhaallijnen maar in basis doe je veelal hetzelfde. Bovendien zijn er maar zes nieuwe missies en dat is een beetje mager, zelfs voor een add-on.

Nu is het geen straf om WiC opnieuw te doorlopen maar het is toch een beetje loos. Waarom niet gewoon een aparte optie aanbieden om meteen de Russische verhaallijn te spelen? Dat was toch een eitje geweest?

OVERTUIGEND

Al met al is het maar beter dat de add-on niet losstaand is aangeboden want dan zou de content veel te weinig om het lijf hebben gehad. Als Complete Edition overtuigt het echter wel, maar dan moet je de originele game nog niet gespeeld hebben natuurlijk.

HOE ZAT HET OOK ALWEER?

Voor de lezers met een slecht geheugen, hier nog even een opfrisser: WiC was een van de eerste nieuwe generatie RTS games waarin het bouwen van een basis overboord werd gegooid en je je niet druk hoefde te maken over resourcemanagement.
Je begint met een klein leger en door strategische punten in te nemen genereer je credits waarmee je verschillende typen legereenheden kunt kopen. Je hebt de keuze uit vier klassen: Armor Units, Infantry Units, Aerial Units en Support Forces met allemaal hun voor- en nadelen en vooral in multiplayer potjes is het handig om je te specialiseren in een klasse. Door de grote, open levels heb je echt het gevoel in een gigantisch gevecht te zijn beland. Bovendien kan heel veel kapot; je kunt rustieke dorpjes met de grond gelijk maken en desgewenst brand je complete bossen af.
En als troef heb je natuurlijk altijd die allesverwoestende nucleaire bom nog.

"DE NIEUWE MISSIES HEBBEN NIET HEEL VEEL VLEES OP DE BOTTEN."



TOCH ALLEEN DE UITBREIDING ?

Heb je zoiets van 'Jaja, die Complete Edition, maar ik heb het origineel al en ik wil alleen de uitbreiding spelen', dan kan dat. Gewoon even naar Steam surfen en voor vijftien eurotjes hangen de Russische missies [illegible] richting je PC. Wat? Hoe? Waar? http://store.steampowered.com/app/21910/

CONCLUSIE

Heb je het originele WiC gemist dan haal je met de Complete Edition een heerlijk RTS pakketje binnen dat nog goed mee kan met zijn huidige genrebroeders.



JAN

SCORE **70**

De add-on zelf is in een middagje uitgespeeld, maar om hier toegang toe te krijgen, moet je dus eerst de hele originele game doorlopen. Het totale pakket biedt ettelijke tientallen uren gameplay, zeker als je nucleaire bommetjes gaat droppen in multiplayer.

WORLD IN CONFLICT: COMPLETE EDITION
PC
MASSIVE ENTERTAINMENT / UBISOFT
1 - 16 SPELERS
OUT NOW

16+



PATAPON 2



Het origineel had Jeroen maandenlang in zijn greep. Hij verzorgde zijn legertje eenogige soldaatjes tot in de puntjes, en verpletterde met zijn gedrilde Patapon de slechte Zigoton. De strijd laaide echter deze maand weer op en wederom werd er een beroep op Jeroen's drumkunsten gedaan.

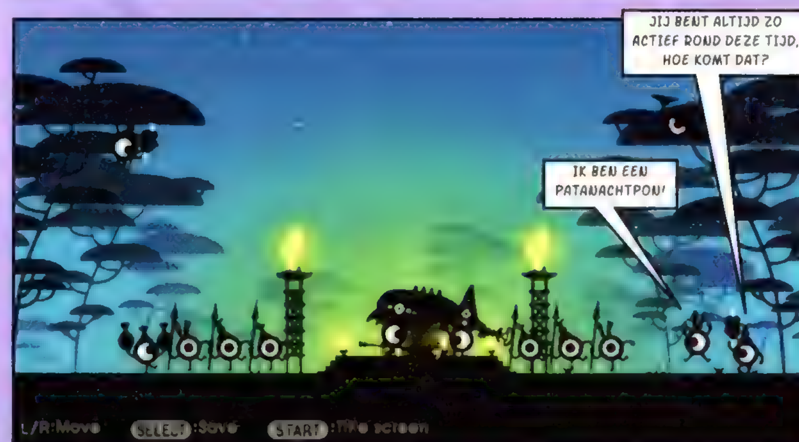
Voor iedereen met een PSP die het afgelopen jaar in een Oostenrijkse kelder heeft geleefd volgt hier een ultrakorte uitleg over Patapon. Patapon is een real-time strategisch ritme spel, waarbij je de manschappen aanstuurt door een bepaalde melodie te drummen. Je hebt in feite drie verschillende 'moves': eentje om naar voren te bewegen, eentje om te verdedigen en een om aan te vallen. Drum je goed en zorg je ervoor dat je het ritme vasthoudt dan komen je troepen in Fever mode, waardoor ze een stuk sterker worden.
Maak je goed gebruik van de drie verschillende commando's dan kun je jezelf aardig redden in de game, maar om de game uit te spelen, moet je een stuk dieper in de materie duiken.

> "GEBREK AAN VERNIEUWING IS HET ENIGE DAT JE DE GAME ZOU KUNNEN VERWIJTEN."

ONTWIKKELINGSBOOM

Patapon gaat namelijk verder dan simpelweg het ritme van de drums vasthouden. Het draait ook om tactiek. Welke Patapons stel je op? Ga je met paarden, vogels of toch boogschutters op pad? Je moet weten wat je te wachten staat, wat voor vijanden je tegen gaat komen. Maar het gaat ook om de ontwikkeling van je troepen, want met simpele level 1 Patapons kom je er niet.
Gelukkig is er een heel overzichtelijk systeem waarmee je kunt zien wat voor manschappen je momenteel hebt en wat je nodig hebt om ze te levelen. Je kunt op deze wijze ook nog eens van ras veranderen, dit heeft invloed op de hitpoints van de Patapons maar ook op hun weerstand tegen vuur of kou.
Je hebt wel verschillende grondstoffen nodig om nieuwe rassen te creëren. Die ingrediënten verdien je tijdens missies, maar ook door te jagen tussen de missies door of door missies te herspelen en de steeds sterker wordende levelbosses te verslaan om steeds zeldzamere grondstoffen te verdienen.
Op deze wijze bouw je langzaam je legertje Patapons op om uiteindelijk met een onverslaanbare strijdmacht keihard kont te schoppen!







BETER DAN HET ORIGINEEL

De eerlijkheid gebiedt mij te zeggen dat de game wel heel erg op zijn voorganger lijkt waardoor de verrassing er natuurlijk wel een beetje vanaf is.
Er is echter wel moeite gestoken in nieuwe zaken zoals een luchtmacht en andere sterke units, en ook is alles een stukje makkelijker gemaakt waardoor zelfs een n0Ob deze game kan spelen.
Is het beter dan het origineel? Op zich wel want de game speelt net effe wat lekkerder weg. Desondanks kan het spel je op sommige momenten aardig frustreren omdat je geen directe controle hebt over je troepen. Jij als speler ziet de mogelijkheden wel maar de computergestuurde eenogige niet. Dat zijn de momenten waarop je weer terug moet naar het grinden van je troepen, en dat neemt aardig wat tijd in beslag.
Kortom, Patapon 2 speelt lekker en is een stuk vergevingsgezinder dan het origineel, maar het gebrek aan vernieuwing mag de game aangerekend worden.



BEWAAR DIE SAVEGAME

Als je de savegame van het originele Patapon (zie screen) hebt bewaard, kun je enkele extra's meenemen naar dit avontuur. Je moet er wel even bij zeggen dat je bijvoorbeeld wapens eerst vrij moet spelen alvorens je ze kunt gebruiken. Ook kun je reeds eerder vrijgespeelde rassen inzetten, en dit kan al wel meteen vanaf het begin.

CONCLUSIE

Patapon 2 speelt minstens zo lekker als het origineel. Gebrek aan vernieuwing is het enige dat je de game zou kunnen verwijten.


JEROEN

SCORE **78**

Je bent zeker wel een maandje zoet met deze ritmische RTS.

PATAPON 2
SCEJ / SCEB
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
7+



JURJEN ZIET DUBBEL

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME

Als ervaren bespreker van spellen voor de Wii is Jurjen wel wat gewend, maar na het laadscherm van Echoes of Time gingen zijn wenkbrauwen toch wel even omhoog. Er verschenen niet één maar twee schermen in beeld!

Ik had al begrepen dat de Wii-versie van deze game vrijwel identiek zou zijn aan de DS-versie, maar dat ze dit idee dusdanig consistent zouden doorvoeren dat ik twee schermen tegelijk in beeld kreeg, verraste mij toch enigszins.
En ik had die dag nog geen slok alcohol gehad! Of, nou ja, die halve fles wijn bij de lunch natuurlijk. En 's middags nog een paar jenevertjes. Maar goed.
Ik heb de game ook eens door onze immer nuchtere eindredacteur Ed laten bekijken, en hij bevestigde mijn vermoeden: bij het Wii spel Echoes of Time verschijnt tegelijkertijd zowel links als rechts een scherm in beeld!



BEZEMSTEEL

Het linkerscherm komt overeen met het bovenste van de DS-versie, en toont de feitelijke actie. Het beeld dat rechts verschijnt, komt overeen met het touchscreen van de DS-versie.
Wil je iets selecteren op de 'touchscreen'-helft van je tv, dan moet je natuurlijk niet met een bezemsteel tegen je flatscreen gaan drukken, maar gewoon de aanwijzer van de Wii-afstandsbediening gebruiken.
Het linker scherm, met de eigenlijke actie in het spel, kun je groter maken door de plusknop ingedrukt te houden, maar je krijgt 'm bij lange na niet beeldvullend. Op de maximale stand vult ie zo ongeveer de helft van je beeld, waarbij de rechter helft evenredig is gekrompen. Met de minknop bereik je het tegengestelde resultaat. Echt, ze vinden wat uit tegenwoordig!

"EEN LEUK, VLOT SPEELBAAR EN SPANNEND PUZZELKERKER-SPEL."



ZELDA

Nu we de twee schermen wel zo'n beetje in beeld hebben, wordt het tijd de blik te richten op wat het linker scherm representeert: het spel.
Dat spel oogt als een game op de DS. Het is in feite een DS-game die je op je tv speelt, al wordt ie gewoon gedragen door een Wii-schijfje. Dus reken op fletse, blokkerige graphics. Als je dit eenmaal hebt geaccepteerd en verwerkt, kan het spel beginnen. En dan blijkt dit een verdomd leuk spel te zijn. Tenminste, als je van Zelda houdt.
Houd je van Zelda? Van die spellen waarin je kerkers vol vijanden moet doorkruisen, puzzels moet oplossen door stenen op schakelaars te slepen, en telkens weer die sleutel naar de eindbaas moet vinden? Dan ga je dit spel wel waarderen.

ACTIE, ACTIE, ACTIE

Op de achtergrond is dit een RPG, inclusief de gebruikelijke cijfertjes en leveltjes maar op de voorgrond is het actie, actie, actie wat je ziet. Je kunt zelf een hoofdpersonage maken, maar wat je ook probeert, het wordt altijd een soort kleutertje. Dat kleutertje blijkt echter een behoorlijke vechtersbaas.
Hij hakt en schreeuwt terwijl hij combo's en salto's maakt alsof hij net een ninjafilm heeft gekeken. Grappig is dat je vijanden ook kunt vastgrijpen om ze vervolgens gewoon verder te meppen of weg te gooien.





Maak je in de opwinding een sprong in het water, dan is er niets aan de hand, want het ventje kan zwemmen en tijdens het zwemmen gewoon verder vechten.
Het speelt lekker weg allemaal, helemaal niet slecht.

MAGIE

Voor het activeren van je magische vermogens gebruik je de aanwijzer om in 'het touchscreen' een keuze te maken uit zes verschillende kleurtjes, die elk een ander soort magie vertegenwoordigen.
Kies bijvoorbeeld eens de blauwe voor ijsmagie. Houd dan de C-knop ingedrukt om je poppetje stil te zetten en een vizier te laten verschijnen. Dit vizier kun je met de richtingstick verschuiven. Als je zo het vizier naar een vijand of schakelaar hebt gebracht, laat je de C-knop los om de vijand of schakelaar met ijs te treffen.
Je kunt je magie ook nog verdubbelen en er zijn veel andere dingen mogelijk, maar dit is de basis van het realtime magiesysteem, dat overigens uitstekend werkt.

GEEN KINDERSPEL

Ik vergeleek Echoes of Time daarnet met Zelda, maar voor alle duidelijkheid: het betreft dan vooral de puzzelkerkers uit Zelda. Het spel bestaat namelijk uit kerkers en af en toe een dorpje, de bovenwereld is weinig meer dan een plattegrond waarop die kerkers en dorpjes beschikbaar komen.

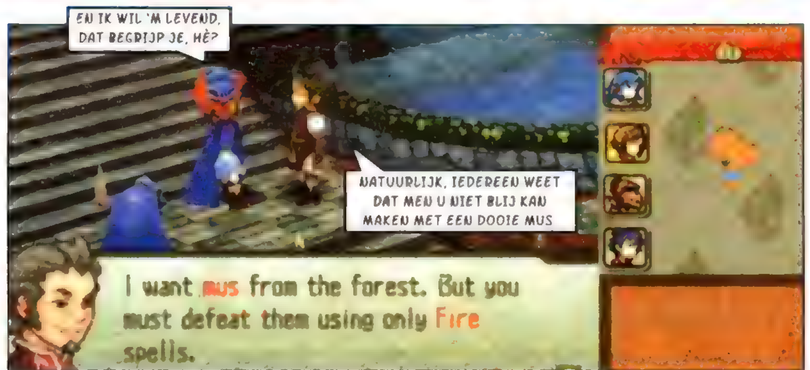
Na twee oefenkerkertjes, krijg je in een ijsberg meteen de eerste echt grote uitdaging voor je kiezen. En dan begint het spel behoorlijk pittig en complex te worden, zowel qua actie als qua puzzels.
Je poppetje lijkt dan wel een kleutertje, maar Echoes of Time is zeker geen kinderspel. Gaandeweg het avontuur zullen ook de diepere RPG-elementen zich manifesteren, en komen verregaande mogelijkheden beschikbaar om de ontwikkeling van je helden te beïnvloeden.

VIER SPELERS TEGELIJK

Inderdaad, ik heb het niet over held maar over helden, want zoals het hoort in een Final Fantasy, neemt het aantal poppetjes onder je hoede gestaag toe.
De ultieme manier om dit avontuur te beleven is overigens met vier spelers tegelijk, en dit rechtvaardigt ook een beetje de nogal vreemde keuze van een DS spel op de Wii.
Het is namelijk de bedoeling dat je vrienden de DS-versie van het spel kopen, zodat ze draadloos verbinding kunnen maken met jouw Wii-versie om vervolgens gezamenlijk te kunnen strijden en te puzzelen.
Doordat elke speler zijn eigen beeldschermen heeft, kun je gewoon op en van het beeldscherm van andere spelers lopen, en ontstaan er dus geen wrijvingen of patstellingen als verschillende spelers verschillende kanten op willen lopen.

MEERWAARDE

Toch blijft het natuurlijk de vraag waarom er überhaupt een Wii-versie is uitgebracht. Want je kunt ook gewoon met vier DS-en samenspelen, zowel via draadloze communicatie als via internet.
Behalve de zeer licht opgepoetste graphics, de noviteit van twee schermen in één beeld en de mogelijkheid Mii-gezichtjes te gebruiken, heb ik geen enkele meerwaarde in de Wii-versie kunnen ontdekken. Terwijl de meerwaarde van de DS-versie natuurlijk duidelijk is: je kunt er waar je maar wilt mee spelen.
Maar welke versie je ook in huis haalt, Echoes of Time is en blijft een leuk, vlot speelbaar en spannend puzzelkerkerspel.



CRYSTAL BEARERS

Op het Wii schijfje staat ook een trailer van de aankomende Wii-titel Final Fantasy Crystal Chronicles Crystal Bearers, en wauw, wat ziet die game er veelbelovend uit zeg! Wat opvalt is de veel duistерder sfeer, stoerdere personages, een hoofdrolspeler met Jedi-achtige vermogens en een heleboel knallende actie. Dit zou wel eens een van de betere Final Fantasy-delen kunnen worden, die uit de hoofdserie meegerekend!





Nou doet ie heel clever ineens, maar in het vorige level stond ie een uur te turen naar een literpak appelsientje omdat er '100% geconcentreerd' op stond.

GEEN VOORKENNIS VEREIST

Het 'Crystal Chronicles' deel van de titel betekent dat de game speelt in een spin-off-universum van de hoofdserie Final Fantasy. Dit universum kenmerkt zich door magische kristallen, flinterdunne doch vermakelijke verhaaltjes en een Efteling-achtig sfeertje.
De verhalen in de Crystal Chronicles-serie staan min of meer op zichzelf, zodat geen voorkennis uit eerdere games is vereist om het avontuur in Echoes of Time van begin tot eind te kunnen vatten.

CONCLUSIE

Met de vlot bestuurbare directe actie, de prettig complexe puzzelkerkers en een doorwrocht levelsysteem, is dit een prima game, of je 'm nu speelt op de DS of op de Wii, in je eentje of met vrienden. Hoewel... om alle fun uit de game te persen, moet je 'm toch echt wel met je vrienden spelen.



Hier ben je wel dertig uur mee zoet, en als je met vrienden speelt nog heel veel langer.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME
Wii / DS
SQUARE-ENIX
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
12+



Haal meer uit uw pc

Computer idee



"PAP, GA JE COMPUTER 'NS HYPEN! HIER KAN IK NIET OP GAMEN".

1 JAAR COMPUTER IDEE VOOR MAAR €39,50

WORD NU ABONNEE! SURF NAAR WWW.COMPUTERIDEE.NL/ABONNEREN!

SPEEL GUITAR HERO VOOR 150.000 MAN!

Leuk hoor, zo'n Guitar Hero setje waarmee 'iedereen een rockster kan zijn'. Maar in je eigen woonkamer zul je toch niet veel meer publiek krijgen dan wat vrienden of familieleden.
Power Unlimited gaat daar verandering in brengen, want wij gaan een bandje uitzoeken dat voor 150.000 man uit z'n plaat mag gaan! Ja, je leest het goed: voor ECHT PUBLIEK!



Op 5 mei is het weer zover, dan vieren we met z'n allen dat de Tweede Wereldoorlog gelukkig alweer heel lang voorbij is. In Haarlem doen ze dat altijd met Bevrijdingspop, een groot festival met allerlei artiesten, zoals o.a. Guus Meeuwis (maar er zullen ook heel veel leuke acts op de planken staan). Check de site van Bevrijdingspop (bevrijdingspop.nl/) voor de actuele artiestenlijst.

GUITAR HERO OPTREDEN

Tussen de optredens door mogen wij de pauzes vullen. En daarvoor hebben we bedacht om dat te doen met de best rockende Guitar Hero band.
Zou jij wel lid van die band willen zijn? Heb jij Guitar Hero skills? Ben jij een echte rocker? Durf jij voor meer dan 100.000 mensen je ding te doen? Lees dan vooral verder...

MAAK EEN FILMPJE

Wil jij proeven van het leven van een echte rockster? Dan moet je het volgende doen.
Maak een Youtube filmpje van je fantastische (thuis)optreden waarin je laat zien dat je niet bang bent voor pottenkijkers en al helemaal geen plankenkoorts hebt. Zingen hoeft niet, maar we zoeken wel een complete band; dus een gitarist, bassist en een drummer.
Heb je het filmpje ge-upload? Stuur dan de link naar prijsvraag@powerunlimited.nl met 'Guitar Hero Bevrijdingspop' als onderwerp.

Wie weet mag jij dan straks, net als een echte artiest, backstage op Bevrijdingspop én uiteindelijk het hoofdpodium op. Hoe vet is dat!?

NOG MEER KANSEN

Power Unlimited heeft op Bevrijdingspop een eigen stand (samen met Activision) waar je voor het eerst zelf Guitar Hero Metallica kunt spelen! En ook op onze stand selecteren we nog een aantal bandjes die op het hoofdpodium een dik optreden mogen geven.
Goed om te weten, is dat de toegang tot Bevrijdingspop helemaal gratis is!

WIN METALLICA KAARTJES

Bovendien kun je op onze stand ook nog kaartjes winnen voor een Metallica concert. Wij van de PU redactie zijn er ook aanwezig, dus als je gewoon gezellig een biertje wilt drinken, weet je waar je moet zijn op 5 mei. Namelijk, in de Haarlemse Hout.

WORD ABONNEE EN SCOOR GUITAR HERO METALLICA!

Ben je een Guitar Hero freak en nog geen PU abonnee? Dan mag je de volgende ongein niet mislopen: elke nieuwe PU-abonnee krijgt namelijk de game Guitar Hero Metallica, met gitaartje! Voor 90 euro haal je de Power Unlimited een jaar in huis, krijg je de game Guitar Hero Metallica voor een platform naar keuze én krijg je er nog eens zo'n dikke gitaar bij ook! Het moet niet gekker worden. Heb je al een gitaar? Dan kost het abonnement + game je 67,50.
Hou www.pu.nl goed in de gaten voor meer informatie!

Foto's: Miranda Termaat en Hans de Bruijn.

BESTEL 'M NU!

DE NIEUWE POWER UNLIMITED AGENDA editie 2009-2010

POWER UNLIMITED 2009 AGENDA 2010

De nieuwe **POWER UNLIMITED AGENDA editie 2009-2010** staat weer boordevol artikelen geschreven door je favoriete redacteuren. Inclusief de grappigste strips, de leukste bijschriften en bekentenissen van de PU-redactie!

€ 11,95* VOOR NIET-ABONNEES
€ 8,50* VOOR ABONNEES





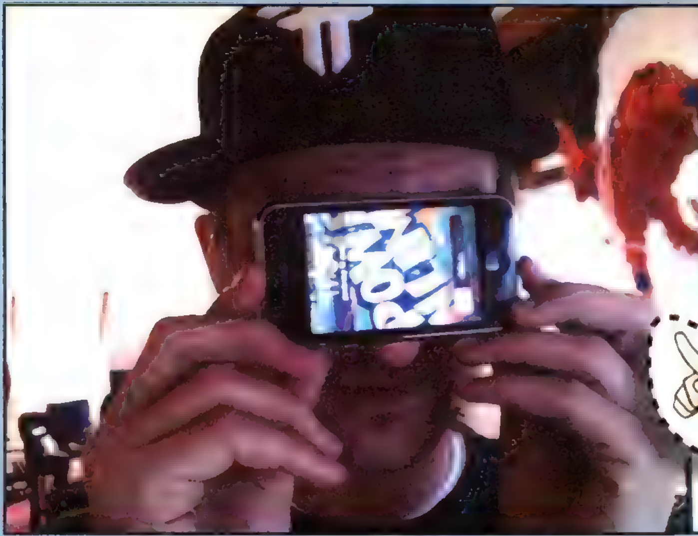
*excl. € 2,30 handelings & verzendkosten

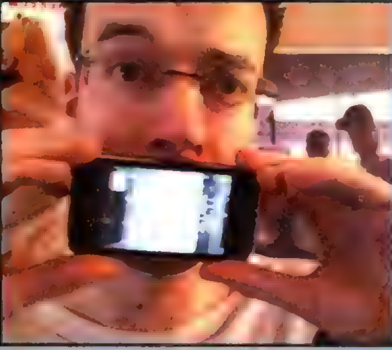
GA NAAR WWW.HUBSTORE.NL/SPECIALS EN BESTEL VOOR HET TE LAAT IS!



WAAR BEL JIJ MEE?

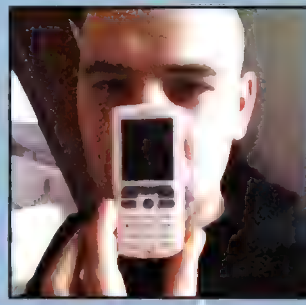
Op de redactie zijn we het zelden met elkaar eens. Dat begint dan vaak met bekvechten en loopt vrijwel altijd uit op duels op leven en dood met onze Nerf guns.
Het zal jullie dan ook niet verbazen dat we zowat allemaal andere telefoontjes hebben hier, hoewel de iPhone wel steeds meer de overhand krijgt.
Zo hebben Maarten, Jeroen en JJ zo'n 'precious' Appletje, maar is Jan verslingerd aan de Sony Ericsson Experia en doet onze Wouter het met een oude Walkman Phone van Sony Ericsson compleet met lelijke barst in het scherm (om over de prehistorische Siemens van Ed nog maar te zwijgen).





Waarom we dit allemaal vertellen? Nou, we willen eigenlijk graag weten waar júllie nu precies mee bellen. Dus bij deze de vraag of jullie ons willen informeren over het merk en type mobieltje dat jullie dagelijks gebruiken.
Stuur je foto, tekening of omschrijving van je telefoon naar:
Power Unlimited
Postbus 3389
2001 DJ Haarlem
Onder vermelding van Ik Bel!
Of stuur een mailtje naar:
Redactie@powerunlimited.nl

Met als onderwerp Ik Bel!
Onder de inzenders verloten we een aantal toffe goodies.

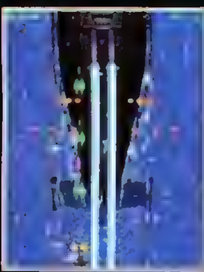


GAMES

TOM CLANCY'S H.A.W.X.

WWW.GAMELOFT.COM

HAWX op je mobiel is heel anders dan de versie op de PS3 en Xbox 360; het is namelijk gewoon een ouderwetse shooter geworden. Het beeld scrollt van boven naar beneden waarbij je jouw vliegtuigje met het numerieke toetsenbord bestuurt. Het schieten gaat automatisch en, zoals het hoort, wordt je vuurkracht steeds groter wanneer je powerups oppikt. Dat kan ook met behulp van secundaire wapens zoals raketten die je met de 0 knop lanceert.
HAWX in deze vorm beviel ons goed. Vooral omdat het allemaal zo lekker oldschool is gebleven werkt de boel naar behoren en is het leuk om te spelen.
De gameplay is aan de makkelijke kant want Gameloft bezit nu eenmaal niet de skills om een keiharde Japanse scroller te maken.



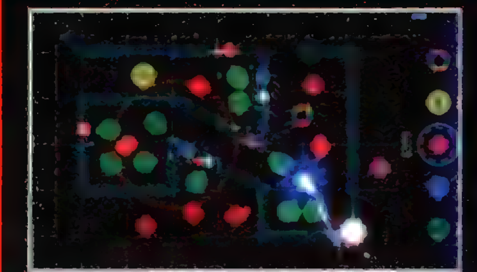


SCORE: 7

GEODEFENCE

APPLE

Er zijn al heel wat games verschenen die op Tower Defence zijn gebaseerd. Zo is er een Final Fantasy versie (die ook naar PSN komt) en eentje met koddige figuurtjes.
Maar eyecandy zoals in Geodefence hadden we nog niet gezien. Wat ziet dit er vet uit, zeg! Het speelt zoals je zou verwachten. Zet defensieve torens neer om de vijanden die proberen door je linies heen te breken, onder vuur te nemen. Hoe beter het gaat hoe meer punten je vergaart waarmee je de torens weer kunt versterken.
Het is het bekende werk maar Geodefence onderscheidt zich van alle Tower Defence klonen vanwege z'n spectaculaire beelden. Dit zijn gewoon Geometry Wars visuals met dito geluidsfragmenten!
Wat wil je nog meer voor 79 Eurocent?

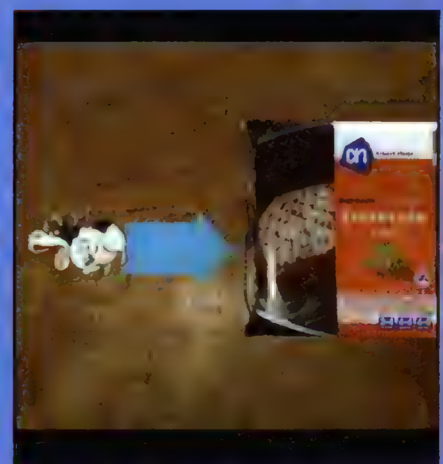


SCORE: 9

MaffeMugShot



Hé, is dat niet een echte Pokémon Ranger? Maar waarom zit er een stippellijntje om haar heen? Nou, het is de bedoeling dat je het figuurtje (netjes) uitknipt en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer/object en druk af!



De winnaar van vorige maand is Luuk Roos. Hij wint een vette goodie.

DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

NOBY NOBY BOY

PLAYSTATION STORE

Is het een vogel? Is het een vliegtuig? Is het een slang? Is het een travestiet op naaldhakken op een grindpad met tegenwind? Nee, het is iets anders, maar eerlijk gezegd tasten wij ook volkomen in het duister. Eigenlijk is het niet eens een spel maar wat het ook is; het is best leuk om te spelen.
Kijk, jij bestuurt Noby Noby Boy met de twee analoge sticks. De ene stick voor zijn voor- en de andere voor zijn achterkant. Zo kun je het figuurtje uit elkaar trekken om er een langgerekt wezentje van te maken. Je kunt andere objecten opeten en uitpoepen. En natuurlijk je lengte aan de zon doorsturen, zodat Noby Noby Girl groeit en je op een andere planeet kunt ronddolen.
Nou, hebben we het toch nog helemaal duidelijk kunnen maken, hè?





€ 3,99 SPELERS 1 SCORE ? ? ? ? ?

WATCHMEN: THE END IS NIGH

PLAYSTATION STORE / XBOX LIVE

Eerst lazen we met z'n allen de comic en die was tof, daarna gingen we met z'n allen naar de film, en ook die is vet, en onlangs speelden we ook de Watchmen game. Zul je net zien dat daar geen reet aan is…
In de game kun je kiezen uit twee personages: (Nite Owl of Rorschach) om met een van hen het boeventuig tot pulp te slaan door middel van vette combo's of simpele klappen en schoppen.
De eerst vijftien minuten is dat allemaal best vermakelijk, vooral omdat je steeds nieuwe combo-attacks krijgt, maar als het eerste kwartiertje voorbij is en je de zoveelste generieke dikzak in elkaar hebt getrimd, begin je wel genoeg te krijgen van deze oersaaie game.
Je zou je haast afvragen: Who watches the developer behind Watchmen?





1600 MS POINTS € 19,99 SPELERS 1 - 2 SCORE ★★

MIDNIGHT CLUB SOUTH CENTRAL

PLAYSTATION STORE / XBOX LIVE

Welbeschouwd krijg je in Midnight Club South Central een extra gedeelte van Los Angeles gratis en betaal je alleen voor negen nieuwe wagens en een zooitje nieuwe races.
Is dat het geld waard? Tja, dat is maar de vraag. Je krijgt namelijk best wel wat toffe bakken voor dat geld waaronder lowriders met hydraulics en de SUV keert ook weer terug in de wereld van Midnight Club.
Ook de races zijn wel aardig; ze zijn niet heel lastig maar sturen je wel over nieuwe jumps en zelfs dwars door een American Football Stadium heen. Vet? Zeker!
Toch, uiteindelijk is South Central natuurlijk gewoon een veredelde carpack met wat extra's. En dus zouden wij toch wel even nadenken voor we daar 10 Euro of 800 MS Points voor neer gingen tellen.





800 MS POINTS € 9,99 SPELERS 1 SCORE ★★★

RAGDOLL KUNGFU

PLAYSTATION STORE

Wat hadden we graag gemeld dat dit spel de Super Smash Brothers voor de PlayStation 3 is. Maar ja, uit het aantal sterretjes rechtsonder kun je al afleiden dat dit helaas niet het geval is.
Ragdoll Kungfu heeft dan wel raakvlakken met de hit-fighter van Nintendo maar het mist gewoon diepgang.
Natuurlijk is het altijd leuk om met een mannetje of vier op de bank te knokken maar het is en blijft een spel dat te warrig en te chaotisch is om er optimaal van te kunnen genieten.
Je mist vooral de controle over je personage en het geheel komt net even te priegelig in beeld.
Hoe jammer we het ook vinden: de PS3 gamer die op een Super Smash Brothers ervaring zit te wachten, kan Ragdoll Kungfu beter overslaan.





€ NNB **SPELERS** 1 - 4 **SCORE**



WONDER BOY III: MONSTER LAIR

VIRTUAL CONSOLE / Wii

Stel het is zondagmiddag, het regent en je bent alleen thuis. Je hebt niets leuks om te spelen, en de PU is alweer uitgelezen. Dan zou je kunnen overwegen Wonder Boy III te downloaden. Altijd leuk toch, zo'n platform-spelletje?
Nou nee, niet altijd. Wonder Boy III is ook niet echt een platformspelletje. Je moet nog wel lopen en springen met een poppetje, maar dat je daarbij de hele tijd moet schieten om de vijanden van je pad te knallen, is eigenlijk meer bepalend voor je spelbeleving. Wonder Boy III voelt hierdoor meer als R-Type dan als Super Mario.
Of eigenlijk als geen van beide. Daarvoor is dit spel te saai, te monotoon, te futloos, te voorspelbaar, te herhalend, te vervelend, te inwisselbaar en te slaapverwekkend. Geloof ons, hier wordt je dag niet beter van.





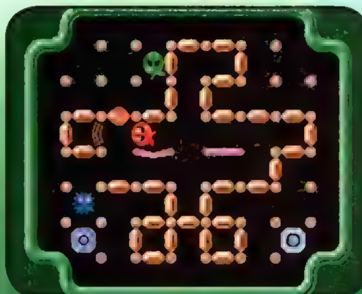
800 NINTENDO POINTS **SPELERS** 1 - 2 **SCORE**

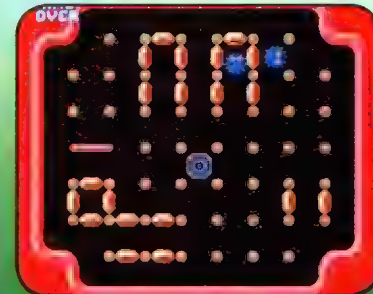


CLU CLU LAND

VIRTUAL CONSOLE / Wii

Heb je wel eens om een lantaarnpaal geslingerd? Dat je ernaartoe rent, je arm uitstrekt, en dan een heel of half rondje draait? Dit 'draaien om paaltjes' vormt de kern van de gameplay in Clu Clu Land.
Je bent een balletje met armpjes dat de hele tijd vooruit beweegt. Als je een bocht wilt maken, moet je dus een paaltje pakken.
Het spel werd in 1984 beschouwd als een leuke nieuwe draai aan het Pac-Man-fenomeen, want ook in Clu Clu Land is het de bedoeling om alle stipjes te pakken in stilstaande labyrinten van telkens één beeldscherm groot. Anders dan Pac-Man is het spel anno 2009 echter niet meer zo leuk om te spelen. Het is een beetje te, eh, dinges, en ook wat te danges en eh... Zonder er verder nog omheen te draaien: we vonden er gewoon geen ruk (meer) aan.





500 NINTENDO POINTS **SPELERS** 1 - 2 **SCORE**



JUNGLE SPEED

WiiWARE / Wii

Jungle Speed is een 'echt' kaartspelletje dat snel aan populariteit wint. Voor wie het niet kent: je zit met maximaal acht spelers rond een tafel, als je aan de beurt bent, moet je een kaart van je stapel omdraaien en open neerleggen. Wanneer het symbool op je kaart overeen komt met dat van een andere speler, moet je zo snel mogelijk de totem pakken.
De WiiWare-versie biedt precies dit, en ook al is dat erg weinig (zeker voor de prijs van een tientje) erg leuk is het wel.
Meer dan leuk zelfs. Met een stel vrienden en/of familieleden, hoe meer hoe beter, staat een avondje Jungle Speed garant voor dolle pret, vooral omdat zelfs de meest sceptische beginners al snel in bloedfanatieke Jungle Speed-monsters veranderen. Want zo'n simpel spelletje wil natuurlijk niemand verliezen!





1000 NINTENDO POINTS **SPELERS** 1 - 8 **SCORE**



COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Veronique de Groot
UITGEVER Martin Smelt
DIRECTIE Wouter Hendrikse, Richard Mul, Hans Nusselder, Johan van Dijk
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
COMMERCIEEL MANAGER Danny Francken
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
DRUK Roto Smeets Utrecht

Abonnementen
Abonneren kan via de website www. pu .nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 41,40. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via de website of per mail. Ook vragen over het abonnement graag mailen aan abonnementen@hub.nl. Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

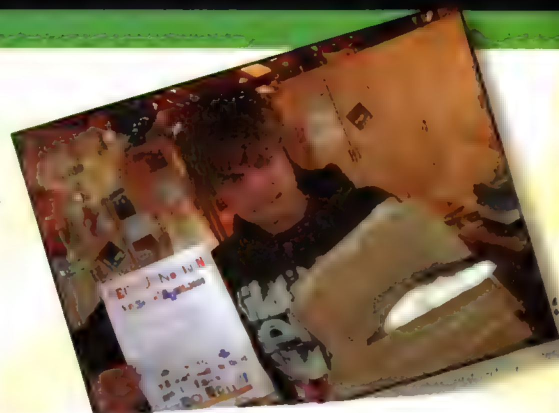
Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

HUB

HOI PRINT

TO DO LIST

- EENS KRITISCH KIJKEN NAAR ONLIVE. DE NIEUWSTE GAMES SPELEN ZONDER EEN CONSOLE TE HOEVEN KOPEN, DAT KLINKT TE MOOI OM WAAR TE ZIJN. ALSOF JE EEN AUTO KOOPT EN DE BENZINE GRATIS IS...
- WE KRIJGEN MET DE DAG MEER INDICATIES DAT DE AANKOMENDE E3 RETEVET GAAT WORDEN. ZOWEL SONY ALS MICROSOFT GEVEN BIJVOORBEELD AAN MET DE DIKSTE LINE-UP SINDS TIJDEN TE KOMEN. TERWIJL WE DE LAATSTE JAREN TOCH NIET BEPAALD TE KLAGEN HADDEN. OF KUNNEN ER NOG VETTERE DINGEN GEMAAKT WORDEN DAN GEARS OF WAR 2 EN KILLZONE 2?
- LEUK, GUITAR HERO METALLICA EN ROCK BAND THE BEATLES, MAAR ED ZIT ZICH NU SERIEUS AF TE VRAGEN WANNEER ACTIVISION/BLIZZARD OF EA MET GUITAR HERO DAN WEL ROCK BAND THEO NIJLAND KOMT! EN HET LIEFST ALLEBEI NATUURLIJK, WANT HET OEUVRE VAN THEO IS ER GROOT GENOEG VOOR.
- KILLZONE 2 HEBBEN WE NU VAN VOOR NAAR ACHTEREN EN WEER TERUG GESPEELD, EN DUS IS HET DE HOOGSTE TIJD VOOR INFAMOUS. GRAFISCHE HOEREN ALS WE ZIJN, LATEN WE ONS GRAAG NOGMAALS OVERPOWEREN DOOR DE BRUTE KRACHT VAN DE PS3.



PRIJSVRAAG

YOU DON'T WANT TO SLEEP WITH THE FISHES

Eindelijk hebben we de zwakke plek van Maarten ontdekt: de man is als de dood voor vis! Geloof 't of niet maar toen hij de doos met daarin een uitnodiging voor The Godfather II party openmaakte, gilde hij het uit als een cheerleader die ontmaagd wordt door een volwassen berggorilla.
Hebben jullie wèl iets met vis en weten jullie welke vissoort Maarten in de doos vond? Mail dat dan naar prijsvraag@powerunlimited.nl ovv Vis, en je maakt kans om The Godfather II game te winnen!





CHICK VAN DE MAAND

TJA, DAT KON NIET MISSEN NATUURLIJK. DE GAME ZIET ER WELISWAAR NIET UIT MAAR DE DAMES UIT DIE ONECHANBARA BIKINI SHIT, MOGEN ER BEST ZIJN. SOWIESO WAS DE CONCURRENTIE NIET ZO GROOT DEZE MAAND, MAAR OMDAT WE ALLEMAAL EEN BEETJE DE LENTE IN ONS HOOFD HEBBEN, KOZEN WE TOCH UNANIEM VOOR DE SCHAARS GEKLEDE AYA.

3FM CHAT VRIJDAG FREAKNACHT
LichtSnel IRC Chat Community
Disconnect | Channels | About | Help

#gielbeelen [35] [ntd 100] Welkom in #GielBeelen | De Vrijdag Freaknacht, met Beelen en Ekdom.. het beg
[08:23] <Ed> hé Jan, ga je die coverview nu nog wel redden vanochtend?
[08:24] <GamekingJan> uiteraard
[08:24] <GamekingJan> bizar, Ede ben jij dit echt?
[08:24] <Ed> Waarom ben je niet PU-Jan?
[08:25] *** voyeur has joined #gielbeelen
[08:25] *** voyeur has quit
[08:25] <GamekingJan> ik ben natuurlijk ook PU-Jan
[08:25] *** D3-tar has quit (Quit: Freaknacht WebChat - http://lichtsnel.nl/freaknacht)
[08:25] <Ed> Wat heet bizar? Ik denk dat je voor mij aan het werk bent, zit je in de studio bij Giel...
[08:26] *** [illegible] has joined #gielbeelen
[08:26] *** PU is now known as Jeroen
[08:27] <GamekingJan> De Giel Beelen samenwerking stamt uit vorig jaar nav 3Fm gameweek, ik zit iedere laatste vrijdag van de week bij Giel
[08:27] <GamekingJan> het wordt gezellig zo...
[08:27] <Raymond89> nou nou
[08:27] *** [illegible]
[08:28] <Raymond89> laatste vrijdag van de maand is het tog jan
[08:28] <GamekingJan> @Ed; ik heb natuurlijk gisteren al het eea geschreven
[08:28] <GamekingJan> laatste vrijdag van de maand
[08:28] <kazork> Ik vroeg me af hoe kan Red Alert 3 uprising pas vandaag uitkomen als ik hem al iets van een week heb.
[08:28] <Ed> ja, heb ik gezien. denk je ook nog aan de foto's?

BIG ED IS WATCHING YOU!

De PU redacteuren weten het inmiddels: Ed weet je altijd en overal te vinden als hij nog teksten van je moet hebben. Onze eindbaas hoorde tot zijn grote verbazing Jan op de radio bij Giel Beelen/3FM, terwijl hij dacht dat Janneman de coverview aan het schrijven was. Je begrijpt dat toen er gemeld werd dat je live met Jan kon chatten, Ed er als de kippen bij was om onze veelschrijver even om uitleg te vragen.

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Wat was dat deze maand met die titels? Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time en Riddick: Assault on Dark Athena. Hoe moeilijk wil je het een eindredacteur maken om je game op de cover te zetten...
★ Dachten we eindelijk van de allertrieste games af te zijn, de echte doorgedraaide drollen; komen die Bikini Slayers en Eat Lead om de hoek zeilen. Maar goed, je hebt af en toe een smerige maaltijd nodig om lekker eten echt te kunnen waarderen.
★ Je mag van Nintendo niet Dee Esss le zeggen, maar Die Asss Eye. Misschien omdat het teveel op RSI lijkt?
★ The Godfather II is een slechte Godfather game en een leuke maffia game. Als ze het nu gewoon Maffia II hadden genoemd...
★ Snapt iemand nu nog met hoeveel Battlefields DICE bezig is?
★ Hilarisch om te horen dat de echte Amerikaanse mariniers, die net terug waren van hun Tour of Duty in Irak, bij het spelen van Operation Flashpoint: Dragon Rising al hun training skills overboord gooiden en als idioten op de vijand afstormden. Gevalletje Call of Duty en Quake. Waarschijnlijk zijn ze bij het leger vandaag de dag eerst weken bezig om bij de nieuwe recruten het principe van 'bunny hopping' en 'schuilen om weer gezond te raken' af te leren.

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

12% Proberen uit de buurt te blijven van Steven's Street Fighter IV skills.

9% Beseffen dat Bikini Slayer nog altijd beter is dan Slayer in Bikini's.

10% Proberen om naast het Hyven, Facebooken en Twitteren nog tijd over te houden om artikelen te schrijven.

7% Eindelijk weer eens met de PSP in de trein rocken dankzij Resistance Retribution en Patapon 2. Die laatste vanzelfsprekend zonder geluid.

11% Jeroen een Patapon op zijn knar geven omdat hij de hele dag 'pata pata pon' roept.

8% Van slag zijn door het afscheid van een van de dames van K3. Grote vraag: wat doet Maarten nu met zijn tattoo van Kathleen?

13% De hele maand geen vis eten vanwege die ranzige uitnodiging voor The Godfather II party.

10% Balen dat we de vliegtickets naar LA al gekocht hebben terwijl de regering nu pas de vliegtax gaat afschaffen.

6% Ed overtuigen dat DemiGod geen kinky film is met Demi Moore in de hoofdrol, maar een MMORPG. (Zal de ouwe baas wel een bijschriftje over gemaakt hebben...)

15% De kassa horen rinkelen als je de DSi ziet (hoe doen ze dat toch?).

- IEMAND IETS MET STAR OCEAN? RPG, DEELTJE 4 ALWEER? IEMAND?
- VLIEGTICKETS NAAR DE US OF A VOOR DE HEER MEIJROOS. NEE WOUTER, JIJ BENT VORIGE KEER AL EEN HALVE EEUW WEGGEWEEST.
- ALS TROOST VOOR WOUTER IETS MET ALIENS, MARINES EN PREDATORS.
- O JA MAARTEN, OF JE BIJ BETHESDA EEN GAME-PIE WILT BEKIJKEN. SCHIJNT WEL TOF TE ZIJN.
- EEN DAME MET PISTOLEN AAN HAAR VOETEN... KENNEN WE DIE NIET ERGENS VAN?
- EN DIE KEREL MET Z'N BIONISCHE ARM KOMT ONS OOK AL ZO BEKEND VOOR.
- JONGENS, WAT DENKEN JULLIE VAN DE E3? VOORSPELLINGEN GRAAG.
- JJ GAAT ONS NOG MEER VERTELLEN OVER OPERATION FLASHPOINT 2!

- ALLES ONDER VOORBEHOUD -

PU 186 LIGT 22 MEI IN DE WINKELS

"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

Omdat we een actiefoto leuker vonden, kozen we in de Redactie-rubriek op pagina 4 voor het plaatje van Maarten en Slory op het voetbalveld. Onderstaand plaatje verdween dus bijna in het archief, maar mocht er dankzij het bijschrift toch weer uit.



Die Slory lijkt wel wat op ex-Ajacied Hedwiges Maduro, maar dan een paar koppen kleiner. In Amsterdam noemen ze 'm dan ook wel Hedwiges Madurodam.



SCHIJTGAME VAN DE MAAND

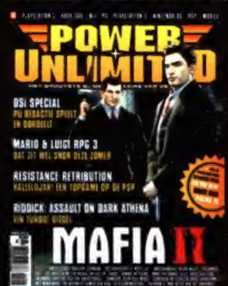
Wouter zeikt die Bikini Slayer girls dus flink hard af met twee van de laagste cijfers die we ooit in de PU hebben zien staan. Opmerkelijk voor een man die toch zo van goedkoop tieten vermaak houdt. Want reken maar dat het kwijl uit z'n mondhoeken stroomt als er zo'n Bikini Slayer chick voor zijn deur staat...





30% KORTING

WORD ABONNEE!



Stuur de bon (zonder postzegel) naar:
HUB Uitgevers
Antwoordnummer 1228
2000 VG Haarlem
of geef het abonnement op via
www.pu.nl/abonneren

JA, IK WORD ABONNEE VAN POWER UNLIMITED EN IK ONTVANG HET EERSTE JAAR (12X) VOOR 28 EURO!

Naam ______________________ m ☐ v ☐

Straat: ______________________ Nr: ________

Postcode: __________ Woonplaats: ______________________

Telefoon: ______________ Geb.datum: ______________

Op e-mailadres: ______________________

wil ik van de uitgever, haar partners en zorgvuldig geselecteerde bedrijven informatie en interessante aanbiedingen ontvangen over haar diensten en/of producten.

Betaalwijze

O Doorlopende machtiging (alleen binnen Nederland) Bank- of gironummer: ______________

O Acceptgirokaart (extra kosten € 2,05) Datum: ______________

Deze aanbieding geldt alleen in Nederland en België en wanneer je het afgelopen halfjaar geen abonnement op Power Unlimited hebt gehad. Het abonnement wordt automatisch met een jaar verlengd, tenzij je 2 maanden voor de vervaldatum schriftelijk opzegt. Bij verlenging berekenen wij de normale abonnementsprijs (€ 41,40 voor 12 nummers). Prijswijzigingen voorbehouden. Je gegevens kunnen worden gebruikt voor mailingen en aanbiedingen (zoals vermeld in het colofon van onze bladen).

Handtekening ouder (indien minderjarig):

VOOR MEER ABONNEE AANBIEDINGEN CHECK WWW.PU.NL/ABONNEREN


J.J., ENE VIN DIESEL WIL JOU EVEN SPREKEN.
HAHA! YEAH RIGHT!
HEB JE ED OOK WEER

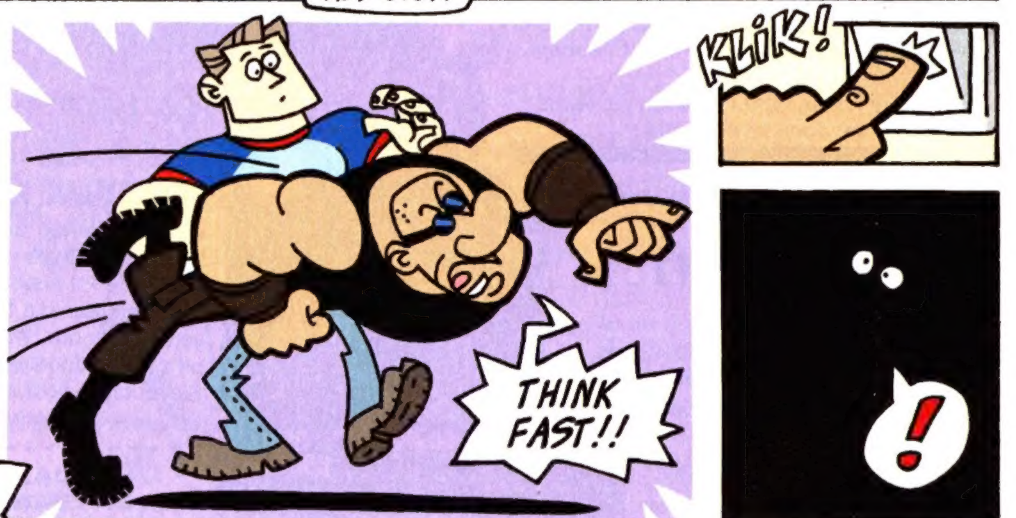

BEN JIJ DIE J.J.? JOU WIL IK EVEN SPREKEN.
vin diesel


IK WAS IN DE BUURT VOOR PROMOTIE EN HOORDE DAT JE ME LIEP TE DISSEN.*
GROM


JA? SO WHAT!
WAT WOU JE NOU BEWIJZEN DAN? DAT HET ALLEMAAL ECHT IS?
JA! TRUE STORY! IK BEN MASTER IN VERDWIJNING!
RIDDICK
PFFT... ZO'N BOOM ALS JIJ?!

* CHECK PU #3


DAT LUKT JE TOCH NOOIT.
WEDDEN VAN WEL!!


THINK FAST!!
KLIK!
!


JAJA, DIESEL, SPEEL-KWARTIER IS VOORB..
KLAK


WAT DE..?!
HIJ'S PLEITE?
WEG
FOETSIE


HOE DAN OOK, HIJ IS OPGEHOEPELD.
HIHI

ASUS raadt Windows Vista® Ultimate aan.





WARNING!

IT MAY BE TOO REAL

asus G series
empowering your games



De G-series zijn gemaakt voor gamers en deze modellen maken deel uit van de gerenommeerde gaming 'Republic of Gamers'(ROG) Line-Up. De nieuwe modellen G71 (17" breedbeeld) en G50 (15,4" en 15,6" breedbeeld) geven krachtige gaming prestaties in een robuust jasje voor de hardcore gamer.

De nieuwe modellen zijn uitgevoerd met krachtige functies zoals een tweede beeldscherm met direct messenger, schitterende 3D-prestaties met de nieuwste Nvidia Geforce videokaarten en een grote SATA harde schijf, met meer opslag ruimte en snelle toeren. Met een schitterend scherm en snelle responsetijd draaien de spellen beter dan ooit. De overclock mogelijkheden stellen je in staat om de meest extreme prestaties te leveren. De G-series zijn adembenemend door hun robuuste design en de interactieve verlichting aan de zijkanten. De modellen worden geleverd met alle toebehoren voor uw mobiele gaming behoeften, de Republic of Gamers rugzak, de ASUS gaming muis en bij sommige modellen zelfs een exclusieve Steal Series Hoofdtelefoon. Samen met high-definition audio, de Intel ® Centrino ® 2 processor technologie en het Legitieme Windows® Vista Ultimate besturingssysteem, vormt de G-series de nieuwe norm voor mobile gamers, die de prestaties van speciale gaming platforms in een draagbaar pakket verpakken.

Met de ongekende prestaties van de G-series kan je iedereen, altijd en overal verslaan.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, and Xeon Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries.

‘IN 2013 BOUW JIJ VOOR MIJ DE ALLERNIEUWSTE MMOG’



Sam de Boer
Gamer

Spannende uitdaging? Bekijk jouw toekomst op **www.in2013.nl**

Kom naar de open dag op 18 april a.s.



Hogeschool van Amsterdam
Je toekomst begint bij ons